

ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
ver 02.02 (38)
WWW.XAKEP.RU
КОНКУРС Panasonic СТР. 9
ПАРЕНЬ ИЗ НАШЕГО ГОРОДА
14-21753
РЕАЛЬНАЯ ИСТОРИЯ КИБЕР-ПРЕСТУПНИКА
НАСИЛУЕМ ЛИНУКС!
НАСТРОЙКА ТВОЕГО ЛЮБИМОГО ПИНГВИНА
20 СОВЕТОВ ПО СОЗДАНИЮ X-КОДА (ЧАСТЬ II)
COUNTER-STRIKE ГЛАЗАМИ НОВИЧКА
ПОЛНЫЙ 3D!
ВСЕ ЛУЧШИЕ 3D-РЕДАКТОРЫ
10 ЛЕТ 2002 (game)land
9 771609 101009 02>



Честно говоря, я не понимаю людей, которые говорят, что не любят игры. Узнав, что я работаю геймерским редактором Х, они обычно начинают лечить меня своими идеями о настоящих хакерах, о том, как "элита" должна относиться к компьютерным играм и людям, в них играющим. Дескать, баловство все это, не серьезно, не по-мужски... В таких случаях я всегда говорю: парень, у тебя большие проблемы с самооценкой, видно, было тяжелое детство.

Если человек торчит от возможности удаленно выдвинуть/задвинуть лоток одноглазого на компе знакомого ламера - это нормально. Но если при этом ему стыдно признаться, что похожие чувства он ощущает, когда размазывает того же Васю П. по стенке осколочной гранатой - чувак потерян. Неужели ты и вправду боишься, что из-за твоего увлечения тебя будут считать ребенком? Спроси и Синтеза (маньяк Counter-Strike и Rainbow Six) или у Центнера (фанат всех гамесов про войну) что они думают по этому поводу. Кстати, и они и Порох периодически пишут в Джойстик - игровой раздел Х. И, поверь мне, не парятся, что их кто-то сочтет "несолидными".

Кому вообще на хрен сдались эти понты? Мы в Х стараемся помочь тебе жить в кайф, получать удовольствие от того, что ты делаешь, использовать твой комп и, самое главное, собственно серое вещество так, чтобы выжать из жизни максимум. Я стараюсь делать это и в Джойстике. Мы не собираемся учить тебя жить и тем более, играть в компьютерные игры. Для первого есть родители и учителя, пусть они этим парятся, для второго - целая куча нудных игровых журналов. Мы знаем, что играть ты и так умеешь не хуже нас, если нет - RTFM (обзоров и прохождений по каждой игре хватит тебе до пенсии). Мы стараемся, чтобы ты выжал из игр все, на что они способны и даже больше.

Как взломать игрушку, чтобы заставить ее делать то, что ты хочешь, как изменить гамесу до не узнаваемости, как делать собственные игры... Какой будет гейм-сцена завтра, что такое киберспорт и почему это так клево... Вот основные направления игрового раздела Х. Если ты считаешь, что игры - для детей, валяй, шифруйся под 31337 c00l hAx0R и лишай себя одного из удовольствий жизни. Если нет, оттягивайся вместе с нами, живи в свое удовольствие!

До встречи в Сети!

Александр '2poisonS' Сидоровский игровой редактор Х

/Братская могила/

/Редакция

самый главный редактор
Сергей "SINtez" Покровский
(sintez@real.xakep.ru)
самый ударный редактор
Михаил "Centner" Михин
(centner@real.xakep.ru)
самый геймерский редактор
Александр "2poisonS" Сидоровский
(2poisonS@real.xakep.ru)
самый железный редактор
Константин "p0r0h" Буряков
(p0r0h@real.xakep.ru)
корректор
Виталий Петрович
(vp@gameland.ru)

/Art

KROt (kerel3pochtamt.ru)
Евгений Чарский
Роман Фофанов
Илья Скуратов
Рита Журавлёва
Алик Вайнер (Jmurik)
(alik@real.xakep.ru)

/Реклама

руководитель отдела
Игорь Пискунов
(igor@gameland.ru)
менеджеры отдела
Алексей Анисимов
(anisimov@gameland.ru)
Басова Ольга
(olga@gameland.ru)
Крымова Виктория
(vika@gameland.ru)
тел.: (095) 229.43.67
(095) 229.28.32
факс: (095) 924.96.94

/PR

PR менеджер
Губарь Яна
(yana@gameland.ru)

/Оптовая продажа

руководитель отдела
Владимир Смирнов
(vladimir@gameland.ru)
менеджеры отдела
Андрей Степанов
(andrey@gameland.ru)
Самвел Анташян
(samvel@gameland.ru)
тел.: (095) 292.39.08
(095) 292.54.63
факс: (095) 924.96.94

/PUBLISHING

учредитель и издатель
ЗАО "Гейм Лэнд"
директор
Дмитрий Агарунов
(dmitri@gameland.ru)
финансовый директор
Борис Скворцов
(boris@gameland.ru)

Служба безопасности и связь с правоохранительными органами
Игорь Акчурин
Глеб Маслов

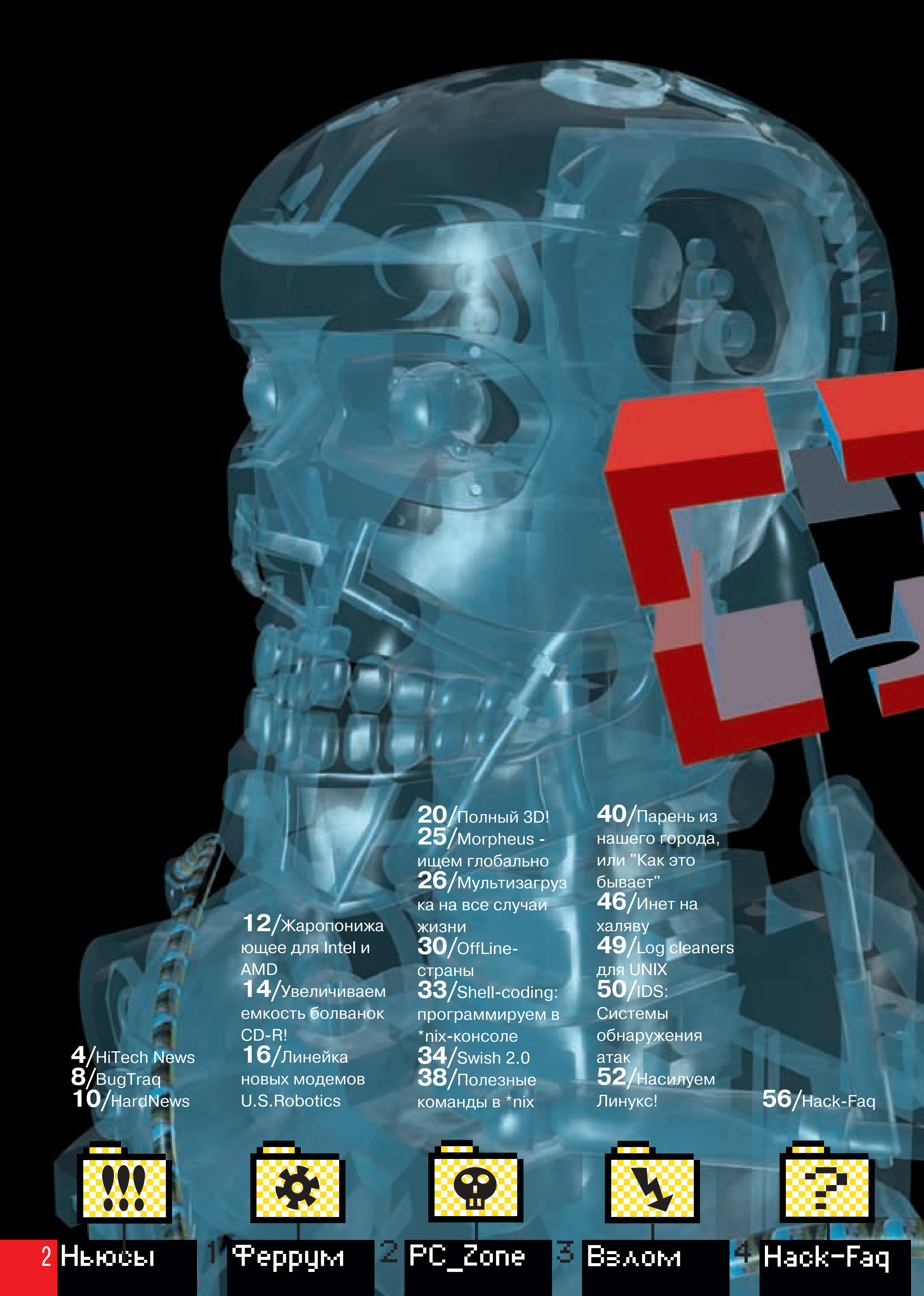
Для писем
101000, Москва,
Главпочтамт,
а/я 652, Хакер
http://www.xakep.ru
magazine@xakep.ru

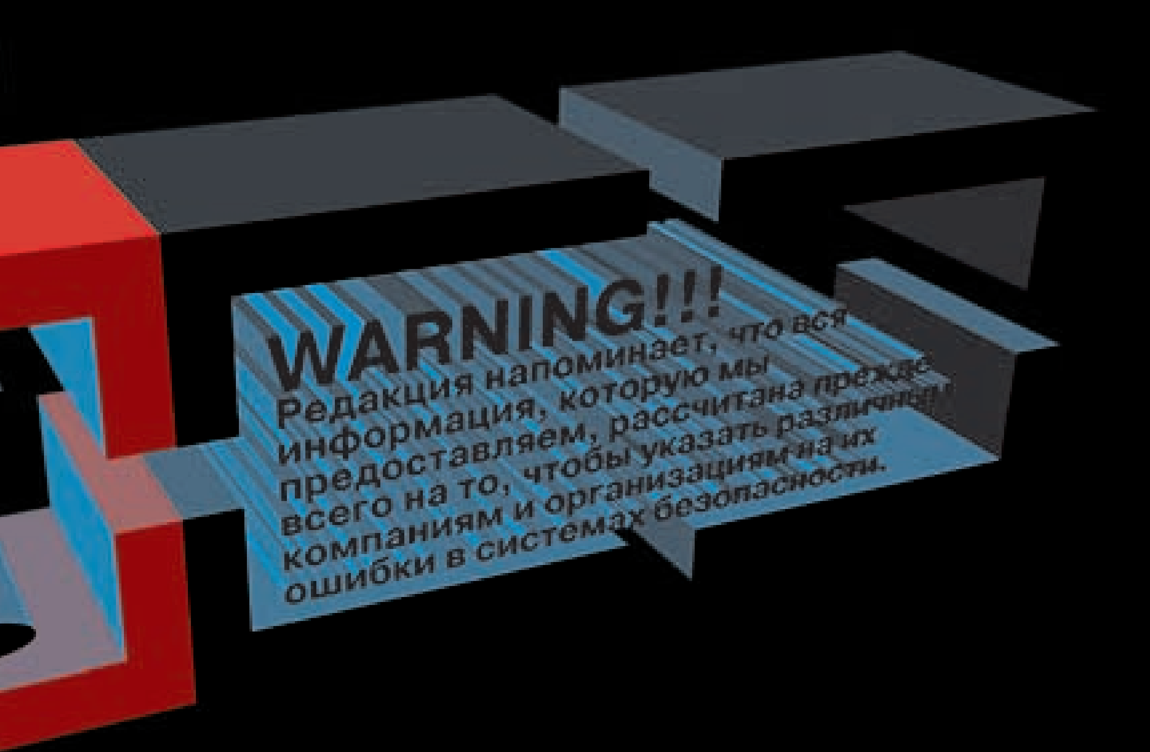
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением авторов. Редакция не несет ответственности за те моральные и физические увечья, которые вы или ваш комп можете получить, руководствуясь информацией, почерпнутой из статей номера. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений в номере. За перепечатку наших материалов без спроса - преследуем.

Отпечатано в типографии «**ScanWeb**», Финляндия

Зарегистрировано в Министерстве Российской Федерации по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций
ПИ № 77-1905
от 15 марта 2000 г.

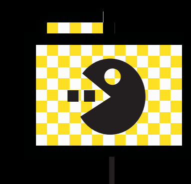
Тираж **57 000** экземпляров.
Цена договорная.




WARNING!!!
Редакция напоминает, что вся
информация, которую мы
предоставляем, рассчитана прежде
всего на то, чтобы указать различным
компаниям и организациям на их
ошибки в системах безопасности.









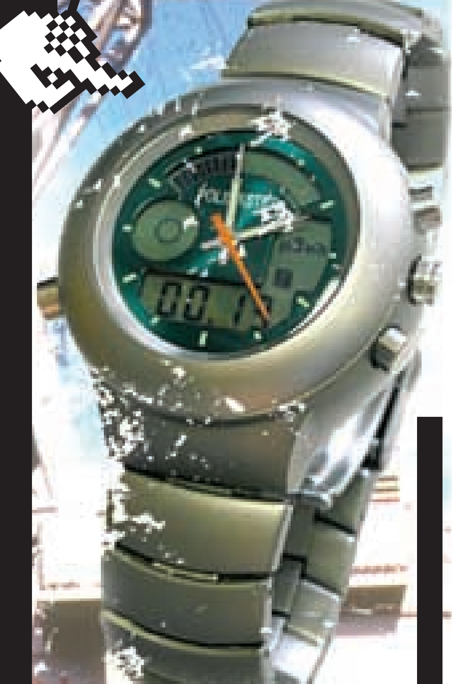


/Знай свою дозу/

!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

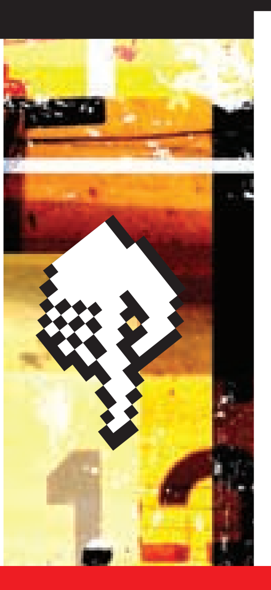
/Зоопарк роботов/

По городам и весям Америки гастролирует необычный зоопарк роботов Robot Zoo (www.sgi.com/robotzoo). В коллекции, которую собрали Silicon Graphics и журнал Time, присутствуют такие любопытные экземпляры, как механический хамелеон, жираф, носорог, гигантский кальмар, летучая мышь и кузнечик. Иногда Robot Zoo останавливается в настоящих зоопарках, тогда железные зверюги начинают строить рожи своим живым "копиям". По просьбе зрителей - с компьютерного пульта - каждое животное проделывает уникальные фокусы. Хамелеон меняет цвет и заглатывает механическую муху. Жираф вытягивает шею и качает головой. Кальмар выпускает облако чернил. Кузнечик высоко подскакивает над зарослями пластиковой травы. Посетители от мала до велика не скрывают своих эмоций. Девиз выставки гласит: "Дети, которые считают, что хай-тек - это круто, вырастают во взрослых, которые понимают, что хай-тек - это здорово".



Белорусская компания "Полимастер" (www.polimaster.com) выпустила наручные часы, не имеющие аналогов в мире. Встроенный в них микродозиметр непрерывно измеряет уровень радиации. Значения таких параметров, как мощность излучения и накопленная доза радиации, выводятся на жидкокристаллический экран. В случае превышения опасного порога персональный радиационный сторож подает звуковые сигналы тревоги. Ко всему прочему, часы имеют стильный дизайн и надежный швейцарский кварцевый механизм. Современный стальной корпус позволяет нырять на глубину до 100 метров. А подсветка циферблата незаменима в темное время суток. Цена новинки в интернет-магазине - 230 долларов.

/Выиграй 1000 баксов!/



Некоммерческое Партнерство Поставщиков Программных Продуктов (НП ППП) объявляет конкурс на текст и логотип товарного знака для рыночного продвижения и защиты от пиратства продукции членов НП ППП. Участникам конкурса предлагается разработать единый для всех членов НП ППП торговый знак - что-нибудь типа "Хороший софт" или "Лицензионный софт" с красивым логотипом. Фантазия не ограничивается, но знак должен быть лаконичным, позитивным, радостным, светлым (в моральном плане). Просьба не присылать зачеркнутых черепов, компьютеров за решеткой, мышей в наручниках и т.п.

Выбранный по итогам конкурса товарный знак планируется зарегистрировать в РосПатенте как собственность (торговую марку) НП ППП. Все члены НП ППП смогут его использовать на упаковках программных продуктов и на своих рекламных материалах (реселлеры, например, могут использовать на вывесках) бесплатно до тех пор, пока состоят в НП ППП.

В конкурсе на текст и логотип товарного знака могут принять участие как отдельные лица, так и творческие коллективы и даже организации. Свои предложения (текст в теле письма, изображение в формате TIF) просьба присылать по электронной почте на адрес appp@appp.ru с пометкой "Конкурс".

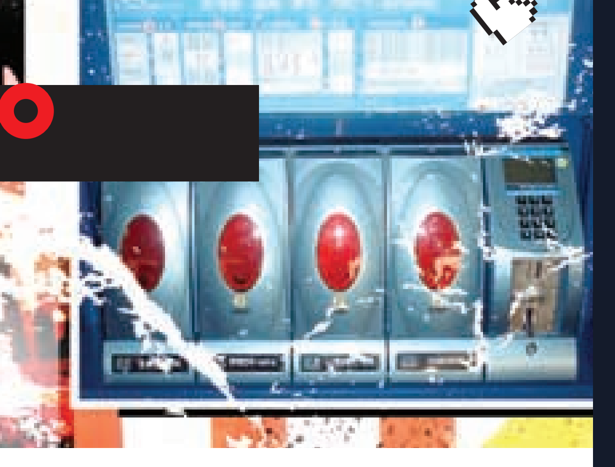
Конкурс продлится до 28 февраля 2002 года, а его итоги будут подведены на общем собрании НП ППП в марте 2002 года. Для трех победителей конкурса предусмотрены денежные призы от НП ППП в размере 1000 у.е. - за первое место, 500 у.е. - за второе место и 300 у.е. - за третье место. Вручение призов будет происходить после ускоренной проверки на чистоту регистрации товарного знака.

/Мобильная заправка/

В Сингапуре открылись первые мобильные "бензоколонки". Автоматы Yap (www.koreamuse.co.kr) для подзарядки аккумуляторов сотовых телефонов установлены на улицах острова, в магазинах, кафе и ресторанах. Чтобы покормить "голодное дитя", достаточно ввести четырехзначный пин-код, опустить 1 местный доллар в монетоприемник и указать марку телефона. После этого распахнет двери специальная "камера хранения", куда и следует поместить трубку. Забрать ее можно будет не раньше, чем через 20 минут, введя тот же пин-код. Автомат поддерживает зарядку аккумуляторов для большинства известных телефонов: Ericsson, Motorola, Nokia, Samsung и Siemens.

/Клюшкой по шарам/

Калил Кхан, студент из Флориды, изобрел сразу двух роботов для игры в гольф. Первый перемещается на резиновых гусеницах, находит метку, аккуратно устанавливает на ней мячик и отъезжает в сторону. Другой робот, прозванный RoboWoods в честь легендарного игрока в гольф, точным ударом загоняет мяч в лунку. Размером с коробку из-под обуви, он использует инфракрасные сенсоры и укороченную клюшку. Механические мальчики для гольфа стоят 500 долларов каждый.



!!! Алекс Целых (News@real.xakep.ru)

/Психо-покемоны/

Японские ученые нашли способ защиты от беспредела покемонов. Как выяснилось, весь мир бьется в конвульсиях, когда по телевизору идет мультфильм про этих «милых» зверьков. Врачи фиксируют случаи страшных припадков у людей, страдающих эпилепсией. Всему виной повышенная чувствительность к вспышкам света и быстрой смене цветов. Новый пластиковый фильтр для телевизора или очков борется с негативным воздействием мультфильмов. Он уменьшает яркость изображения и блокирует длинные волны красного цвета.

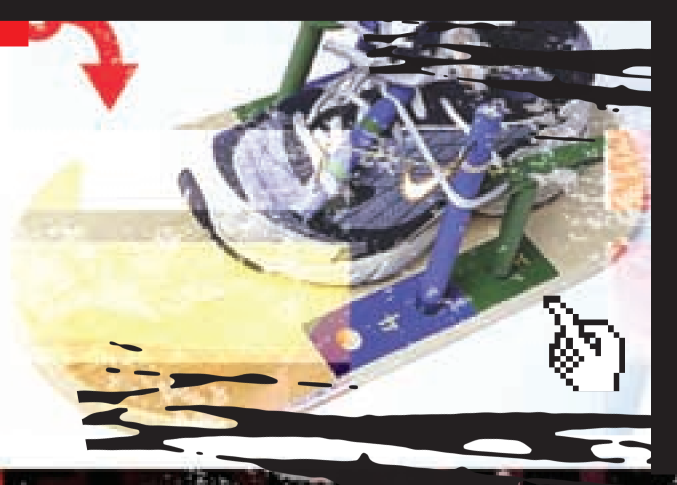
/Операция “Коротышка”/

В американском Диснейленде появился новый прибор для измерения роста маленьких посетителей. По старинке эта важная процедура до сих пор проводилась вручную на каждом опасном аттракционе. Отстояв длинную очередь, коротышки, к своему удивлению, узнавали, что не дотягивают до безопасной риски, поэтому проход им запрещен. Долго канючить и препираться с персоналом теперь не придется. Уже на входе в парк развлечений маленькие посетители должны подойти к ультразвуковому ростомеру. В зависимости от того, сколько каши съели, они получают браслет разрешающего цвета: белый, оранжевый, голубой или зеленый. Например, с голубым не пускают в пещеру Кинг-Конга.



/Шнурки в стакане/

Победительницей ежегодного национального конкурса юных изобретателей в Вирджинии на этот раз стала девятилетняя Ракель Камински. Ее устройство, обучающее правильному и быстрому завязыванию шнурков, произвело настоящий фурор. Shoe Lace Helper включает в себя деревянную основу, разноцветные штырьки, пару прищепок, катушку и вертлюжок. Как все это работает вместе, объяснить на словах девчушка не смогла: “Посмотрите мои видеоинструкции - все станет ясно”. Чтобы запомнить правильный порядок действий, каждый компонент устройства четко пронумерован. Можно завязывать шнурки двумя руками, но достаточно и одной. Раньше найти общий язык с коварными веревками помогал лишь детский стишок о кролике, забегающем то в одну, то в другую “норку”.



/Угадай мелодию/

Компания Philips (www.philips.com) запатентовала технологию “звуковых отпечатков”. Всего за 3 секунды мобильник может распознать в незнакомой мелодии подзабытый шлягер 70-х. Для этого нужно захватить сотовый на дискотеку или поднести трубку к автомагнитоле и набрать номер “Угадай мелодии”. Название композиции и альбома, имя исполнителя придут в виде текстового SMS-сообщения. Секрет в том, что каждая песня имеет свой собственный “отпечаток”, который остается неизменным на протяжении всей композиции и может быть вычислен в любой момент. В основу этой уникальной характеристики положены тональность, темп и громкость сигнала. Даже при наличии фонового шума и низком качестве приема система не спутает “Аббу” с “Раммштайном”. На сегодня база данных “отпечатков” насчитывает 300 тысяч записей и постоянно пополняется.

/Искусственная пиявка/

Американские ученые изобрели искусственную пиявку. Лечебные свойства этих болотных кровопийц известны с давних времен, однако часть пациентов (и пациенток) бросает в дрожь от одной мысли о возможности знакомства с липкими скользкими тварями. Кроме того, живые пиявки часто являются носителями опасных бактерий. В противоположность им, небольшой конус из стекла и металла мил и стерилен. Циркулирующая внутри жидкость смачивает рану, обеспечивая постоянный кровоток.



/Парта хай-тек/

Учитель из Великобритании запатентовал хай-тек парту. По своим основным функциям новинка практически не отличается от старомодного школьного предмета мебели. На SmarteDesk (www.smartedesk.com) можно так же опереться локтями, положить ручку и конспект, наконец, разукрасить парту надписями и превратить ее в склад фантиков. Главное и единственное отличие в том, что в SmarteDesk встроены LCD-экран, горизонтальный системный блок и выдвижная клавиатура. Дисководы расположены по бокам парты-компьютера, а мышь гордо свисает из аккуратно высверленного отверстия. По мнению изобретателя, когда все классные работы школьники будут выполнять на компьютерах, SmarteDesk сэкономит тонны бумаги.



/Мышиная возня/

Японская компания Konami (www.konami.co.jp/cp/robochu) выпустила роботов-мышей Robochu с голубыми и розовыми ушами. Пластмассовые непоседы - последнее поколение домашних питомцев. Цикл их "жизни" растянут на долгие человеческие 6 лет. Все это время роботы будут расти вместе со своими маленькими хозяевами. Постепенно их умения будут развиваться, например, мыши научатся играть в разнообразные игры. От простых гонок, когда, насвистывая песенку, они будут катиться по прямой линии, мыши перейдут к гонкам на выживание и затейливой борьбе сумо. Вступив в подростковый возраст, проживающие совместно мыши станут назначать друг другу свидания, освоят взрослые "игры для двоих". От своих маленьких владельцев мыши будут постоянно требовать материнской и отеческой заботы. Например, их придется регулярно кормить при помощи ложечки или прямо с экрана монитора, заказывая "еду" на веб-сайте Konami. Схожим образом выглядят лечебные процедуры, показанные, когда роботы "заболевают", начинают плакать и дрожать. Наглые, но симпатичные мышата продаются по цене около 30 долларов.

!!! SideX (sidex@real.xakep.ru)

Убийство Siemens-мобилы SMS'ом

BT id 3870
Класс - ошибка обработки чрезвычайных условий
Тип эксплойтинга - удаленный
Уязвимый продукт - Siemens 3568i WAP
Дата - 13.01.02
Автор - benjurry@263.net

Есть люди, у которых 104 головы, а есть SMS-сообщения, которые напрочь убивают отдельные трубки от Siemens'а. Пришествие бага лишний раз подтверждает существование обещанных еще Митником «социальных багов», когда уязвимыми оказываются косвенно связанные с компами вещи, но критически важные человеку. Сложность заключается в том, что телефон полностью блокируется при просмотре определенной мессаги. Выход из критического состояния - снятие и установка обратно батареи (прямо как с Desingned for Windows only лаптопами :). Но трубка снова повесится, когда ты попробуешь удалить злое сообщение, т.к. для очистки памяти от мусора тебе потребуется сперва открыть Msg. Замкнутый круг… Ждем новой прошивки от Сименса. Интересный факт в том, что SecurityFocus не признал предложенный эксплойт как надежный, одобренный ими… Наверное потому, что дыру откопали китайцы, скрывшиеся под модным именем xfocus 8). Менее известный, но вполне популярный mobile.box.sk одобрил тулзы и предложил для скачивания http://www.benjurry.org/en/program/smsdos.zip - заваливает трубку, http://www.benjurry.org/en/program/sms.zip - очищает трубку от злого сообщения.
Также данная уязвимость показала неготовность официального BT к постингам по теме трубок: чего хотя бы стоит замечание, что неуязвимым продуктом признается SL45/6688? Нелепость фразы относит к замечаниям типа: уязвим RH 6.02 x86, не уязвим RH 7.2 alpha… Вы пользуетесь вообще мобильными, господа хЭккеры? :) Компилятору баг не грозит, т.к. он уже полтора года сидит на Nokia 6210 и готовится к уходу на 6310.

Корки от AFTPD

BT id 3806
Класс - ошибка ввода
Тип эксплойтинга - удаленный AFTPD
Дата - 7.1.2002
Уязвимый продукт - AFTPD 5.4.4
Автор - Nu Omega Tau (nu_omega_tau@altavista.com)

Обойтись без FTP сервера в мало-мальски крупной сети почти так же невозможно, как кодерам ftpd'ей обойтись без багов в продукте. Пытаясь уйти от грандов FTP-индустрии типа wu-ftp и содержащихся в них дырах, мы приходим к менее известным, но почти таким же бажным демонам.
Стало понятно, что при помощи AFTPD можно поднимать уровень собственных привилегий посредством эксплуатации ошибки ввода. Проблема актуальна как для работы с постоянным пользовательским аккаунтом, так и с анонимным. Попытка изменить домашнюю директорию, прибавив префикс «~», может привести к падению сервера, появлению core'ки в CWD. Среди прочей информации в core будут и зашифрованные пароли к дирам, к которым атакующий пытался получить доступ, прибавляя префикс «~». Как показала практика, из доступного для слива своп-файла можно без особого труда получить искомые пароли и получить доступ к необходимой инфе в системе, минуя любые ограничения AFTPD.



Информация по сессиям в PHP4

BT id 3873
Класс - ошибка дизайна
Тип экплойтинга - локальный
Уязвимый продукт - PHP 4.0.4-4.1.1
Дата - 13.01.02
Автор - Daniel Lorch (daniel@lorch.cc)

PHP4 поддерживает работу с сессиями, не без помощи PHPlib'ы. Схема функционирования отчасти взята с SQL'я, с той лишь разницей, что PHP прячет свое исподнее в скромную папку /tmp. Сессии жмутся в файлы типа sess_g35g5g54gg45wg85, где имя файла уводит к ID сессии. А т.к. в основном php спускается как модуль, то и к его промежуточным файлам имеют доступ другие приложении (скрЫпты) Apache'а. Т.е. все что надо для получении инфы по сессиям - накатать крохотный php-скриптик, который будет подглядывать за названиями файлов-сессий в темп.
Баг интересен, хотя мне показалось достойным внимания и его решение, предложенное advisor'ом. Просто создаем диру mkdir /tmp/php_sessions/, перековываем php.ini в chown www-data: php_sessions и в обязательном порядке снимаем "R" read атрибут с вновь созданной папки, оставив знакомые "go into it" и "write", т.е. chmod 300 php_sessions. Теперь ничего не листится, и злобный хакер не сможет, используя баг, принять незаконное участие в искомой сессии ;).

Похищение clipboard'а из IE

BT id 3862
Класс - ошибка дизайна
Тип эксплойтинга - удаленный
Дата - 12.01.02
Уязвимый продукт - MS IE 5.0 - 5.5
Автор - Tom Gilder (tom@vpwsys.co.uk)

Последней шуткой над моим IE, шуткой относительно удачной, была страничка с кодом типа <iframe src="C:\"width="100%" height="90%" frameborder="0" scrolling="no">, которая выводила содержимое системы, причем код был завернут в JPG'е, так что выглядело очень реалистично :). Hacked.jpg сегодня не будет, но появится возможность поглядеть, чего неприятель прячет в своем буфере…
Пятый Ослик приготовил сюрприз с объектом clipboardData, который в названии несет свою суть - хранение переменной, содержимого clipboard'а. Бага, а точнее просто недоработка MS в своем детище - возможность запроса содержимого буфера со стороны сайта, который посещает жертва. «Не совсем бага» по той причине, что IE позволяет из общедоступных настроек отключить удаленную обработку твоего буфера. Это творится в Internet Options > Security > (выбираешь зону) > Custom Level. В scripting'е отключаешь "Allow paste operations via script" или переводишь в "prompt", если интересно отследить вредителей, который будут пытаться подсматривать твой буфер :).
Когда-то многие остались на IE4 из-за тотальной бажности только появившегося Ie5.0. Сейчас ситуация немного изменилась, и «шестерка» изначально идет с меньшим числом дыр или же имеющиеся в ней также дублируются и в предшествующем IE5.*. Так что всем за руль ВАЗ 2106 и в Инет на IE 6.0.2600 :).

линия отреза

■ DoS против MS Internet Explorer'а

■ **BT id 3789**
Класс - ошибка обработки чрезвычайных условий
Тип эксплойтинга - удаленный
Дата - 6.1.2002
Уязвимый продукт - IE 5.5-6.0 (на всех SP)
Автор - Lance Hitchcock Jr. whizack@attbi.com

Было давнее подозрение, что win-админам, а соответственно и хакерам той же направленности, человеческие слабости ближе, нежели чем юниксойдам :). Что ни праздники, так затишье по теме вечно дырявых IE и IIS; новогодние праздники стали приятной неожиданностью для MS на фоне тотального обвала Осла в первой половине декабря...

Существует некий modeless диалог-метод, позволяющий выводить диалоговое окно поверх остальных даже при переключении юзером в другие приложения. Баг проявляется в пожирании всех свободных ресурсов системы. Обвал клиентской системы осуществляется включением вредоносного saloop'ленного HTML-кода. При открытии подобной страницы получается описанный выше эффект подвисания системы. Готового эксплойта нет.



■ Исполнение кода с root-привилегий через sudo

■ **BT id 3871**
Класс - ошибка идентификации вводимых данных
Тип эксплойтинга - локальный
Дата - 14.01.02
Уязвимый продукт - Todd miller Sudo 1.6.3p7 - 1.6.3
Автор - Sebastian Krahmer (krahmer@suse.de), эксплойт от Charles 'core' Stevenson (core@bokeoa.com)

Sudo - бесплатно распространяемая с открытым кодом система распределения полномочий для *nix систем. Была изначально написана и поддерживается ныне небезызвестным Todd C Miller'ом.

По непроверенной информации из чрезвычайно ненадежных источников база карточных пользователей московского провайдера "NC Port" была похищена хакерами летом 2K как раз с использованием тогдашней уязвимости в sudo... Славные для халявщика были pld00**-аккаунты ;). Случай на радость хулигану - далеко не единичный, и бага, представленная сегодня, может оказаться интересной и даже полезной разным темным личностям.

При определенных условиях sudo ведет себя некорректно с работающими через него программами. В случае, когда sudo используется для запуска различных прог типа MTA с root-полномочиями, становится возможным исполнение не только оригинальной программы, но и поданного кода атакующим. Опять же, код исполнится «из-под» root'а, что легко будет использовано для обретения полного контроля над системой.

Эксплойт доступен и появился на радость kiddies'ам очень оперативно, в течение двух дней. Качаем здесь http://www.securityfocus.com/data/vulnerabilities/exploits/sudo-postfix-ex.sh тулузу, где за основу взят популярный postfix, а на сайте проги www.sudo.ws - патчи и более новые версии (в 1.6.4-1.6.5 баг был зачищен).



В номере:

ФЕВРАЛЬ 2002

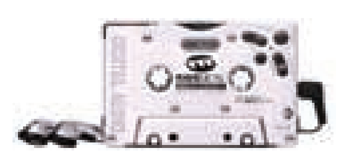
№38



БЕСПЛАТНАЯ ЕЖЕМЕСЯЧНАЯ ГАЗЕТА

Кассетный MP3/WMA плеер

Японская компания Seagrand объявила о выпуске цифрового плеера RAVEMETAL, способного работать с кассетной аппаратурой. Этот девайс имеет небольшие размеры (100,4x63,8x12 мм) и способен работать с форматами MP3, WMA и ADP.



Новинка выпускается в трех вариантах с 64 Мб, 128 Мб или 256 Мб встроенной памяти на борту (все модели также оборудованы слотом MultiMedia для подключения дополнительной флэш-памяти). Цены, правда, особого энтузиазма не прибавляют, т.к. составляют 155$, 195$ и 275$ соответственно. Вот если бы просили за них столько же, сколько и за обычные кассеты...

Портативный накопитель

Компания Transcend выпустила новый девайс, который будет весьма и весьма полезен юзверям, ведущим активный образ жизни. Девайс этот - портативный накопитель, основанный на Flash памяти.
Новинка имеет весьма небольшие размеры и вес (всего 17 грамм). Подключается к порту USB и позволяет



сохранить до 1 ГБ (!) информации (также имеются модели с объемами: 32 МБ, 64 МБ, 128 МБ, 256 МБ и 512 МБ). Что, помимо объема, еще привлекательного? Отсутствие аккумуляторов или внешних источников питания, простота использования, высокая стойкость к ударам, отличная производительность! В общем, все, что нужно мобильному юзеру.

Extigy - первый внешний Sound Blaster!

Мало кто думал, что известное всему миру семейство звуковух SoundBlaster предстанет перед юзверем в виде красивой коробочки, окутанной кучей проводов и устанавливаемой на стол. Тем не менее это свершилось - компания Creative объявила о выпуске SoundBlaster Extigy, внешнего варианта SoundBlaster Audigy. Новинка предназначена для воспроизведения цифрового аудио, звукового сопровождения DVD фильмов, игр и может использоваться совместно с ноутбуками или настольными ПК, оборудованными интерфейсом USB. Sound Blaster Extigy поддерживает технологии EAX ADVANCED HD (Audio Clean-Up, Time Scaling, DREAM), а также CMSS (Creative Multi-Speaker Surround), позволяющую владельцам 5.1 акустических систем более полно использовать их возможности при прослушивании стерео сигнала, а при работе с наушниками или системами из двух колонок CMSS позволяет добиться более качественного стерео эффекта. Extigy позволяет также решить проблему новых саундбластеров - нехватку места на планке для самых разнообразных разъемов. Теперь на передней панели Extigy имеются оптические вход и выход, линейный вход, микрофонный вход и выход для наушников. На задней панели - вход и выход для MIDI, вход SPDIF, цифровой выход, а также три разъема для подключения колонок и сабвуфера. Помимо этого, на передней панели присутствуют регулятор громкости микрофона, общий регулятор громкости и датчик для пульта ДУ. Ну а если не считать эти многочисленные разъемы и регуляторы - это все тот же нормальный SoundBlaster Audigy с 24-битными 96-килогерцевыми ЦАП и АЦП, обеспечивающими соотношение сигнал/шум 100 dB, и т.д. Стоить все это хозяйство будет около 150 бакинских и, безусловно, найдет своего покупателя.



Карманный мультимедиа-центр

Компания Archos представила любопытный девайс: JukeBox Multimedia - карманный "развлекательный медиа-центр". Сразу обращают на себя внимание его технические характеристики:
жесткий диск - 10Гб;
буфер - 2Мб;
поддерживаемые интерфейсы: USB 1.1, USB 2.0, FireWire и PC Card;
время автономной работы - 10 часов;
цветной ЖК-экран с разрешением 320x240 пикселей.
Приятно удивляют и такие функции, как проигрывание MP3 и WMA-файлов, запись аудио в MP3-формате с любого аудио-источника, встроенный микрофон, просмотр фотографий и даже видео в формате MPEG4. Существует также несколько модулей, расширяющих функциональность JukeBox Multimedia. Например, фото-модуль



реализует поддержку карт CompactFlash и SmartMedia и позволяет скачивать с них изображения на внутренний жесткий диск для последующего просмотра либо на собственном ЖК-экране, либо на ТВ. Видеомодуль превращает девайс в цифровую камеру с возможностью 4х-увеличения. В продаже этот интересный девайс должен появиться уже в феврале по цене около 320 бакинских.

Цифровой USB-микрофон

Компания Labtec выпустила цифровой микрофон Verse-704.
Основная прелесть этого девайса в том, что он подключается непосредственно к USB-порту ПК, а не к звуковой карте. Verse-704 поддерживает еще специальную технологию NCAT -



фильтр, подавляющий посторонние шумы. Работает микрофон под виндами (98/98SE/ME/2000/XP) и Mac OS (9.0.4 и выше). Стоит же Verse-704 довольно прилично, для периферийного девайса - 40 вечнозеленых.

Rio Riot

SONICblue представила новый MP3-плеер на базе жесткого диска объемом 20 Гб.
Из основных достоинств плеера можно выделить большой и четкий черно-белый ЖК-дисплей, встроенный FM-тюнер, интерфейс передачи данных USB 1.1, а также 10 часов непрерывной работы (на литий-иковых аккумуляторах). Продаваться все это добро будет уже в феврале по цене порядка 400$.



Цифровушка от Hewlett-Packard

Свою новенькую 4-мегапиксельную камеру Photosmart 812 представляла известная компания Hewlett-Packard.
Цифровуха Photosmart 812 оборудована 4-мегапиксельной CCD матрицей, объективом от Pentax с трехоптическим и семицифровым зумом, а также USB интерфейсом. Новинка



будет поставляться с комплектом заряжаемых NiMH батарей, опционально в комплект поставки могут входить сетевой адаптер и док-станция. За цифровушку просят 600 баксов, за дополнительную док-станцию - 80$.

Процессорный друг

проКомпания Akasa, тайваньский производитель кулеров для процессоров, жестких дисков, системных блоков и т.п. выпустила новую модель кулера Ak-238 для горячих камушков.
Радиатор имеет медное основание и многочисленные микрокрылышки из той же меди. Они соединяются и удерживаются алюминиевой скобой. Остальные технические характеристи-



ки Ak-238 выглядят так:
скорость вращения вентилятора - 5000 об/мин;
уровень шума - 35 дБ;
расход воздуха - 26 cfm.
Стоить этот медный девайс будет около 20 баков.

5.1-акустика от Philips

51Компания Philips представила новую аудио-систему A5.100 Extreme 5.1 для компа. Общая мощность (в RMS) системы равна 80Вт. Как видишь, акустика для домашнего кинотеатра
становится все больше и больше популярней. Также радует тот факт, что



и цены на нее опускаются все ниже и ниже. Вот и A5.100 Extreme 5.1 будет стоить всего 100 баксов.

Карманный принтер для карманного ПК

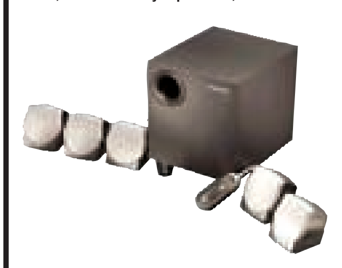
влВладельцы КПК часто сталкиваются с проблемой, когда хотелось бы что-нибудь распечатать с помощью своего мини-ПК, но это невозможно сделать, так как под рукой нет принтеров, спо-



собных воспринимать данные с КПК и необходимого для этого софта. И вот на помощь таким юзверям спешит компания SiPix, выпустившая карманный принтер, который совместим практически со всеми версиями карманных компьютеров, использующих как Palm OS, начиная от 3.0 и до 4.1, так и Pocket PC от версии 2.0 до 3.1 и PPC2002. Девайс, помимо всего прочего, имеет свой инфракрасный порт для соединения принтера с КПК, поэтому отпала необходимость в каких-либо проводах. Также радует, что этому мини-принтеру не требуются расходные материалы типа порошка или краски, т.к. в нем используется термальная технология. Юзверю только потребуется прикупить рулоны термобумаги формата А6 либо термолисты. Разрешение принтера составляет 400 DPI, а работает он от 4 батареек типа АА. А помимо самого принтера, в комплект входит кабель для последовательного порта, адаптер сети, 4 батарейки, 1 рулон бумаги, походная сумка, диск и документация. Девайс совместим и с настольными ПК, работающими под управлением окошек (98/98SE/ME/2000/XP). Стоит же он 150 зеленых рублей, а за 10$ к нему можно докупить USB кабель и 6 рулонов бумаги.

SwitchView MP - что это?

свЭтот интересный девайс призван решить одну простую проблему - совместную работу нескольких компьютеров с одной клавиатурой единственной мышкой и монитором. Забавно, не правда ли? Впрочем, многим он может показаться вполне удобным и практичным, тем более устройств, обеспечива-



ющих одновременную работу с четырьмя компьютерами без дополнительных расходов на монитор, мышку и клавиатуру, на рынке пока не видно. Главное, чтобы цена на это чудо была меньше всех сэкономленных периферийных девайсов.

TanaT (TanaT@yes.ru)

Жаропонижающее для Intel и AMD

Кулеры для Атлонов/Дюронов и Пнеи4



Сейчас проблема выбора CPU кулера достигла пика своей актуальности. Это связано с гонкой двух гигантов: Intel и AMD. Их процессоры устаревают, не успев выйти. Так случилось с Intel Pentium'ом III, который погиб от руки своего более позднего и мощного прототипа IV версии. Тактовые частоты современных процессоров настолько высоки, что температуре их работы стали уделять пристальное внимание.

В России проблема усугубляется еще и тем, что наши компьютерные фирмы несерьезно относятся к проблеме подбора хорошего кулера. А многие хорошие модели достать очень сложно, особенно последние модели. Поэтому в этом обзоре мы расскажем о самых популярных, качественных и красивых кулерах для Атлонов, Дюронов и Пентиумов4. Но сначала давай разберемся, что мы считаем хорошим и качественным кулером? Кроха сын пришел к отцу, и спросила кроха: "Папа! Что такое хорошо и что такое плохо?". Так вот, хороший кулер - это механизм, удовлетворяющий следующим параметрам:

1. Хорошее охлаждение проца.
2. Легкость крепления (не улыбайся, куча процессоров и материнских плат была сломана во время установки кулеров).
3. Установка в возможно большее число корпусов и на возможно большее число мат. плат.
4. Хороший кулер - тихий кулер.
5. Надежность.
6. Приемлемая цена.

Именно по этим параметрам мы и будем оценивать следующие экспонаты. Итак, хватит разговоров, вперед.

Продукция компании Thermaltake

(http://www.thermaltake.com)

Volcano II

Этот кулер подойдет для любого Атлона, Дюрона и Пентиума 3. Однако для частот ниже 1,5 ГГц. Не торопись кричать: "Фу! Фу! Что ты пичкаешь меня старьем, когда тактовые частоты дошли уже до 2 ГГц?". Во-первых, не все могут себе позволить купить, к примеру, Pentium 4 с 2 ГГц. Во-вторых, для тактовых частот в пределах 1,5 Ггц этот кулер является одним из лучших. Он ставится почти на все материнки и почти во все корпуса (по которым не били молотком :)), совсем не шумит и очень хорошо охлаждает проц. Что еще нужно юзверю? Небольшая цена? Думаю, 10 баксов этот «Карлсон» вполне заслуживает .

Volcano 6 Cu+

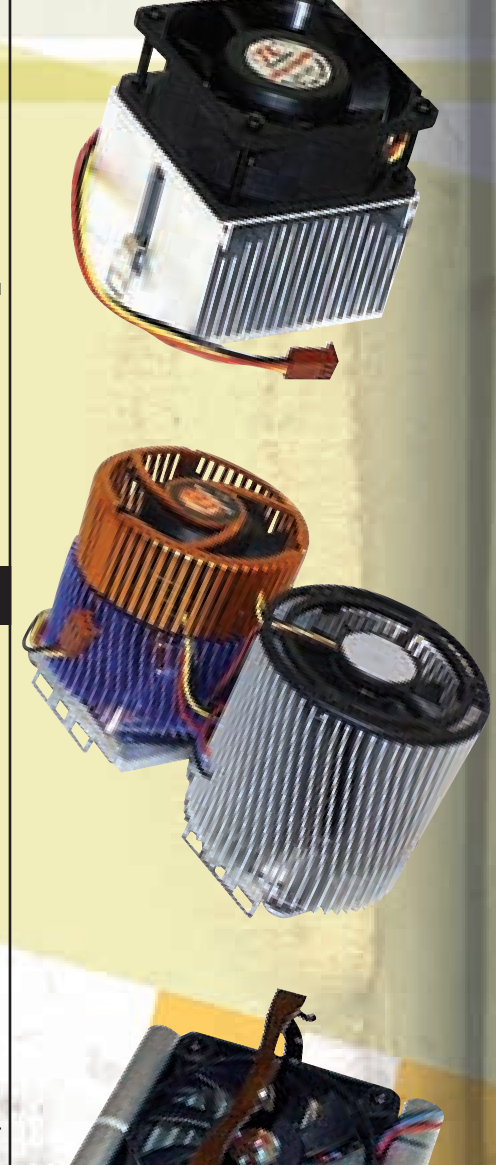
По внешнему виду почти не отличается от предыдущего, однако это только внешне. Эта модель разработана для оверклокеров, готовых пожертвовать тишиной в доме ради разгона процессора. Если ты таковым не являешься, пропускай этот абзац к чертям. Volcano 6 Cu+ вполне можно сравнить с тяжелым танком от фирмы Thermaltake, так как его термохарактеристики действительно внушают уважение. Вентилятор этого кулера совершает около 7000 оборотов в минуту, к тому же он не огражден решеткой, так что не стоит пытаться остановить его пальцем :). Цена такого творения: 12$.

Dragon ORB III

Действительно, для этих моделей компания Thermaltake разработала поистине впечатляющий дизайн. Этот кулер работает с Атлонами и Дюронами. Существуют три модели этих кулеров: обычная, с дополнительными ребрами и медным основанием. Я специально не стал их разделять, так как рассмотреть их все вместе намного легче. Дополнительные ребра (во второй модели) увеличивают площадь радиатора и, следовательно, способствуют лучшему охлаждению. А медное основание (в третьей модели) проводит тепло намного лучше алюминия (это основной металл для радиатора), однако медь намного тяжелее и дороже. Любой из этих девайсов поставляется с разными вентиляторами, в зависимости от твоих нужд. Это может быть как 4500 об/мин, так и 7000 об/мин. Однако у этих кулеров есть большой недостаток: они очень сильно шумят. Цена такой игрушки: 18$.

Dragon Orb for P4

Это одна из последних разработок фирмы Thermaltake. Впечатляет не только дизайн, но и качество. Этот кулер будет работать только на P4 (для процов Pentium 4 нужен свой специальный кулер, размеры которого отличаются от всего, что было раньше). На эту модель устанавливается вентилятор со скоростью 6000 об/мин. Такая скорость (она меньше 7000, как у Volcano 6 Cu+, и больше 4500, как у Volcano II) позволяет охлаждать проц при минимуме шума.
Дракончик также обзавелся медным радиатором.
небольшого размера выдвигает этот продукт на одно из первых мест среди кулеров для Intel Pentium IV (этот кулер способен охлаждать процы частоты до 2,4 ГГц). Единственное, что огорчает: этот кулер достаточно сложно достать. А цена его колеблется в районе 35 бакинских.



VOLCANO for P4

Этот кулер охлаждает P4 частоты до 2 ГГц. Как и предыдущий кулер для P4, он не доставит никаких проблем при установке. Скорость вращения кулера: 4500 об/мин. А радиатор выполнен из алюминия, поэтому можно сделать вывод, что, по сравнению с Dragon Orb for P4, он хуже охлаждает проц, но зато меньше шумит и стоит немного дешевле (просят за него около 30 буказоидов).

Продукция компании Arkua

(http://www.arkua.com.tw)

Arkua 7258

Этот кулер для Атлона и Дюрона. По сравнению со всеми другими моделями той же фирмы он отличается небольшим шумом. Скорость вентилятора (именно от нее зависит уровень шума) 4500 об/мин. К тому же в основании радиатора установлена медная пластинка, благодаря которой улучшаются термохарактеристики этой модели, а цена увеличивается не сильно. С помощью этого кулера разгон Атлонов и Дурней станет еще приятней. В целом очень приличный кулер за нормальные деньги (около 14$).

Arkua 8568

Этот девайс способен охлаждать P4 частотой свыше 2,4 ГГц (правда, таких пока нет :)). Самоподстраивающийся кулер со скоростью либо 4000 либо 4500 об/мин, медная пластина в основании радиатора и возможность работы на процессорах большой тактовой частоты - все это делает этот кулер достойной покупкой. Благо и цена находится на уровне Dragon Orb for P4.

Продукция компании Arctic

(http://www.arctic-cooler.com)

Arctic знаменит в первую очередь тем, что размер их кулеров значительно превышает размер популярных в нашей стране Thermaltake. Плюс, у всех моделей Arctic большая производительность, наработка на отказ до 50 000 часов! Выбрать есть из чего. К тому же, к каждому кулеру от этой фирмы прилагается приличная термопаста на основе серебра, а ни безымянная "термо-жвачка".

Storm-I

Первая и достаточно привлекательная модель. Ложится на процессор без каких-либо осложнений, в чем ей активно помогают удобные замки-защелки. Сам вентилятор конструктивно установлен так, что воздухопоток направлен в сторону процессора. Тем самым успешно справляясь с устранением избыточного тепла. И, несмотря на большой объем работы, он практически бесшумный (скорость вращения 4500 об/мин). К тому же стоит эта модель всего 12 баксов.

Storm-II

Это модифицированный Storm-I. Отличия - увеличенная площадь поверхности радиатора, количество ребер на нем и их рельефность. На сегодняшний день это самая продаваемая модель фирмы в Америке и Европе. При всем при этом цена на вторую версию Storm'а почти не отличается от цены на первый Storm - всего13 баксов.

Buran

Этот девайс вполне может приглянуться оверклокерам и юзверям, особо переживающим за свой горячий камушек. Благо, Buran выгодно смотрится на фоне других кулеров. Прежде всего из-за большой площади теплорассеивающей поверхности, 2-х больших вентиляторов на торцах радиатора и увеличенном почти вдвое воздухопотоке. И отдать за этого зверя надо не так уж и много - всего 20 вечнозеленых.

Продукция компании KANIE

??? - сайт неизвестен

Hedgehog 238M

В заключение рассмотрим кулер для настоящих оверклокеров. Это Hedgehog 238M. Он не является последней суперразработкой. Но как только я увидел его радиатор, все сомнения отпали - этот кулер точно должен быть в обзоре! Hedgehog 238M отличается большим весом (475 г), вентилятором со скоростью 5400 об/мин и мощностью 2,64 Вт (раньше я на этом параметре не останавливался, так как он был везде почти одинаков - около 1,2 Вт), большими размерами и определенным шумом. Вес кулера не играет особой роли, так как он разработан для Атлонов и Дюронов, а их мамки выдерживают такой вес по спецификации. Однако при неправильной установке можно обломить кусок процессора или материнки. То есть обращаться с ним надо очень осторожно. Также для обеспечения лучшего контакта с камнем основание его радиатора можно отполировать. Этот кулер действительно очень хорошо охлаждает, так что если ты профессиональный оверклокер, то Hedgehog 238M будет хорошим выбором! Стоит же он порядка 35 вечнозеленых.

Редакция благодарит за помощь в подготовке материала компанию НЕВАДА (www.nevada.ru)

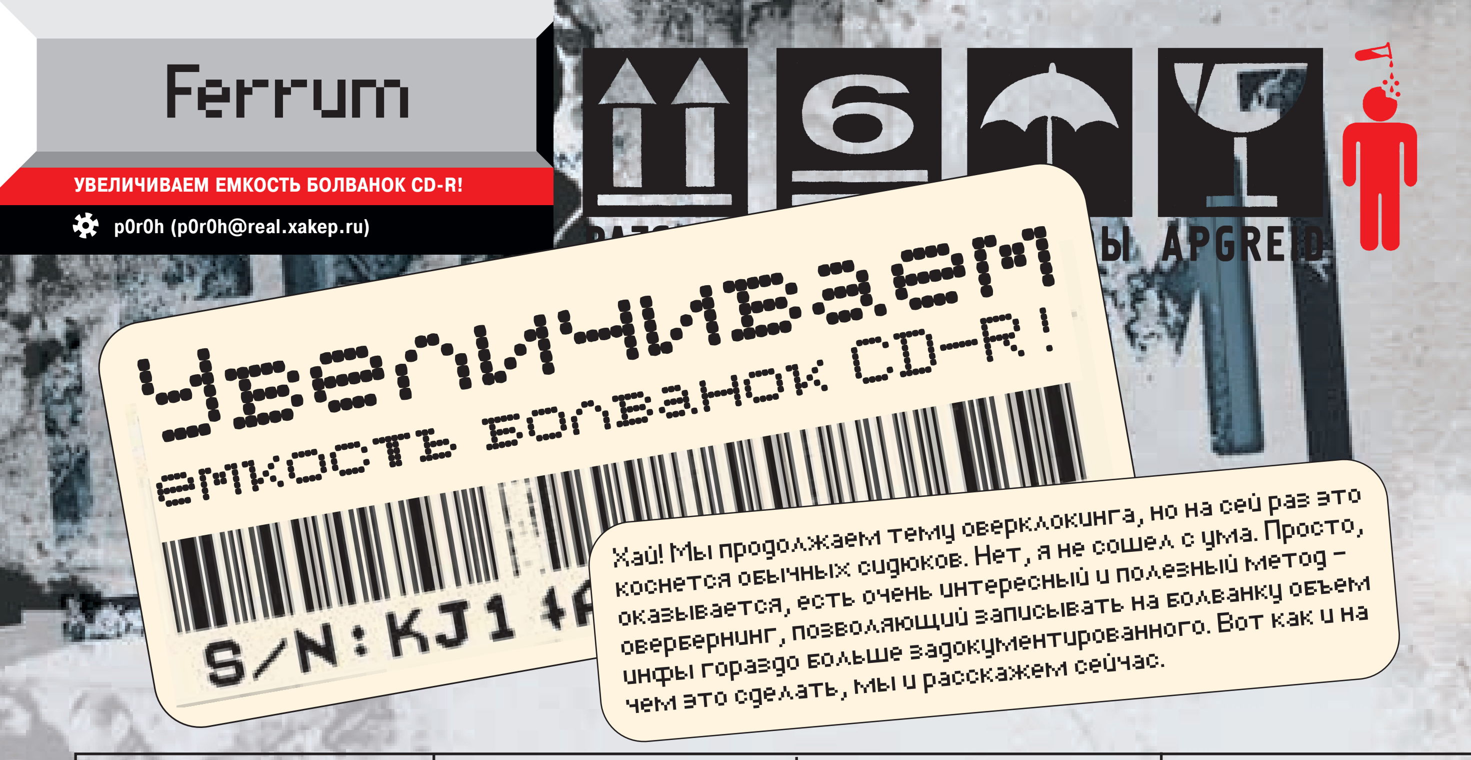


А напоследок оставлю несколько ссылок на сайты, которые тоже помогут найти наиболее подходящего тебе Карлсона:

http://termos.ixbt.com/
http://www.3dnews.ru/reviews/mainsystem/
http://sky.net.ua
http://www.hardwareportal.ru/Coolers/

УВЕЛИЧИВАЕМ ЕМКОСТЬ БОЛВАНОК CD-R!

p0r0h (p0r0h@real.xakep.ru)



Хай! Мы продолжаем тему оверклокинга, но на сей раз это коснется обычных сидюков. Нет, я не сошел с ума. Просто, оказывается, есть очень интересный и полезный метод – оверберниг, позволяющий записывать на болванку объем инфы гораздо больше задокументированного. Вот как и на чем это сделать, мы и расскажем сейчас.

Теория

Согласно спецификации CD-R, емкость болванки рассчитана на хранение 74 минут (около 650 МБ) данных и 90 секунд "тихой" области. Эта область не используется для записи инфы и необходима лишь для того, чтобы привод CD узнавал, когда заканчивается диск. Большинство приводов CD-RW ограничены возможностью записи от 650 до 659 МБ. Но, сократив "тихую" область, можно легко получить дополнительное место на диске. Вот это и называют овербернингом. Да, сейчас уже полно приводов и болванок, рассчитанных на 700 МБ, но, оказывается, и 700 мегов далеко не предел.

Так почему же об этом не упоминается ни в каких характеристиках приводов CD/RW? Дело в том, что производители резаков не хотят брать на себя никакой ответственности, как и в случае разгона проца или видюхи, к примеру. Мысль понятна?;] Ведь никто не даст тебе 100% гарантии, что ты разгонишь свой Дурик или Целик до рекордных частот. Вот и производители приводов и болванок не могут обещать, что данные, записанные в "тихую" область, будут храниться бесконечно или в результате пропадет какая-то часть инфы. Но это все теория. Если грамотно подойти к этому делу, то все будет OK.

Практика

Итак, объем инфы, записываемой на диск, обычно равняется 650 МБ (74 минуты) или 80 минут (700 МБ). Кроме этих двух форматов, от нас скрываются и не совсем официальные - 790 МБ (90 минут) и 870 МБ (99 минут). Но от нас, как известно, не скроешься - главное, чтобы резак позволял использовать возможность записи такого объема. Естественно, в технических характеристиках привода об этом не сказано ни слова, поэтому пришлось протестить несколько моделей самостоятельно. И заодно наглядно покажем тебе, как осуществить овербернинг на практике.

Тесты

В общем, чтобы записать на болванку 790 МБ или 870 МБ, нужно активизировать режим Disc-at-once (DAO). Для этого понадобится какая-нибудь продвинутая прога-писалка типа NERO Burning ROM (желательно последняя версия) или CDRWin.

К примеру, в NERO нужно выбрать опцию "Preferences", затем вкладку "Expert Features", а уже в ней выставить максимальное время записи диска (90 или 99 минут) и поставить галочку напротив "Enable overburn disc-at-once burning".

Также для включения DAO нужно выбрать опцию "No Multisession". Ну, а в конце зайди в "Burn" и проверь опцию "Finalize CD", а также включи опцию "Wrirte Method" - "Disc-At-Once". И все. Можно зажигать :]! NERO при включении DAO передаст на резак так называемую "таблицу содержания", и привод, поддерживающий овербернинг, возьмется за работу.

А чтобы не быть голословными, покажем на небольшом тесте, как проявили себя в этом деле популярные резаки. Для этого мы записали 20 звуковых трэков длительностью 99 минут и еще для второго теста свели эти файлы в один большой трэк. Дело в том, что после того как болванка была записана, можно было выловить провалы в записи, свидетельствующие о потере данных. Итак, посмотрим, какие из приводов лучше всего справились с поставленной задачей.

Как видишь, резаки довольно неплохо справились с поставленной задачей и показали отличные результаты. Несомненным чемпионом в овербернинге оказался, к всеобщему удивлению, привод LiteOn.

Видимо, высокое качество механики и оптики помогло ему без проблем записать целых 990 МБ на одну болванку! Plextor и Iomega проявили себя немного похуже и позволили записать 900 МБ.

А вот осилить 99 минут записи они так и не смогли, но в принципе и этот результат вполне достойный. Но даже если у тебя уже есть пишущий привод от какой-нибудь другой фирмы, попробуй записать на болванку инфы сверх нормы, и, вполне возможно, тебе улыбнется удача, и твои диски будут выгодно отличаться на фоне других :]. Удачного овербернинга!



Привод	700 МБ/80 мин (20 трэков)	900 МБ/90 мин (20 трэков)	990 МБ/99 мин (20 трэков)	700 МБ/80 мин (1 трек)	900 МБ/90 мин (1 трек)
LiteOn 2410B	+	+	+	+	+
Plextor PX-W2410TA	+	+	сброс	+	+
Iomega CDRW9600INT-A	+	+	сброс	+	+

Андрей Ваваев и Ко (www.usrmodem.ru)



Линейка новых модемов U.S.Robotics Часть вторая

В прошлом номере мы с тобой рассмотрели так называемые "неполноценные" софт-модемы. На этот раз в круг рассмотрения вошли модемы, построенные по классическому принципу.

Фактически такой модем представляет собой законченное решение и не требует ресурсов компьютера в ходе своей эксплуатации. Модемы такого класса U.S.Robotics выпускает давно, и по своей схемотехнике они незначительно изменились за последние годы. Тем не менее новые модели имеют некоторые отличия, которые, в конечном счете, сказываются на функциональных возможностях. Вот на них мы и заострим внимание.

U.S. Robotics 56K FAX EXT Rev. 11.1.12 (99563000)

Модем U.S. Robotics 56K FAX EXT модель 5630 можно смело отнести к новому поколению внешних модемов, в которые фирма производитель внесла конструктивные изменения и в настоящий момент занимается его поддержкой. Если просмотреть список модемов, подлежащих обновлению до протокола V.92, то можно заметить большое количество различных номеров, основу которых составляет именно эта модель. Этот факт не может не радовать, однако подойдем к нему со здоровым скепсисом. Во-первых, потому что некоторые реальные преимущества этого протокола российскому обывателю в ближайшее время будут продолжать оставаться недоступными. Например, такая полезная функция, как "modem on hold", будет доступна только тем пользователям, которые подключены к современным цифровым АТС. Во-вторых, основная модернизация, выражаемая в повышении битовой скорости передачи до 48000 (PCM Upstream), также для большинства пользователей в ближайшее время останется недоступной. Здесь уже виноват не наш локальный модем, а оборудование провайдера. Дело в том, что обновление до работающего PCM Upstream запланировано не для всех моделей серверных модемов, и та же наиболее широко распространенная cisco AS5300 хоть и уже сейчас поддерживает этот протокол, но PCM Upstream в ней отсутствует, и с высокой степенью вероятности можно сказать, что присутствовать не будет. Наиболее полезным из нововведений для рядового пользователя можно было бы считать протокол V.44, принятый комитетом ITU-T вместе с V.92. Однако пока что нет никаких официальных заявлений о сроках его реализации в модемах U.S.Robotics и остается только надеяться и ждать, что этот протокол когда-нибудь появится в firmware, с тоской поглядывая на модемы других фирм на чипсетах Conexant или Lucent.

Теперь о мелких деталях, которые если и не портят жизнь, то омрачить первое впечатление вполне способны. Достаем модем из упаковочной коробки и делаем внешний осмотр. В отличие от давно завоевавших признание внешних модемов U.S.Robotics, на передней панели осталось всего четыре индикатора, а это значит, что теперь можно будет проконтролировать только наличие включенного питания, наличие несущей во время сеанса связи, состояние приема и передачи данных. С обратной стороны модема всего один разъем для подключения телефонной линии. Бесследно исчез с корпуса регулятор громкости, хотя след от штампа на пластмассе остался. Модем не имеет голосовых функций, а следовательно, нет возможности использовать его в режиме спикерфона. Что тут скажешь в оправдание? Модем и телефон по сути разные вещи, но совмещение этих функций иногда бывает очень удобно, как и использование голосовых функций для организации АОН`а и автоответчика. Правда, для этих целей в линейке продуктов U.S.Robotics есть Message Modem, и о нем мы расскажем чуть позже. И последнее замечание по внешнему виду - "На вкус, на цвет - товарищей нет", но то, что светлый корпус быстрее пачкается, это бесспорно.

После подключения модема постараемся узнать о нем побольше через ATI7 в терминале. Получим:

Product type International External
Product ID: 99563000
Options V32bis,V.80,V.34+,x2, V.90
Fax Options Class 1/Class 2.0
Clock Freq 92.0Mhz
EPROM 256k
RAM 32k

FLASH date 11/21/2000
FLASH rev 11.1.12

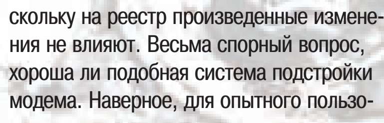
DSP date 11/21/2000
DSP rev 11.1.12

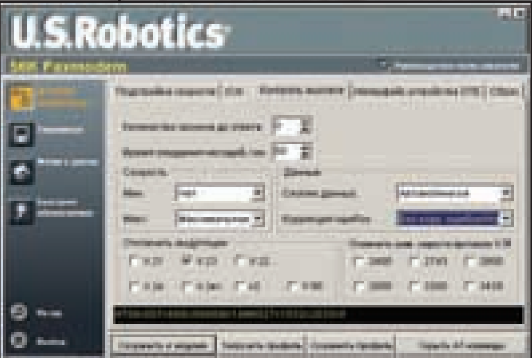
На стикере модема модель указана как 71-995630-00 (Assemblied in Romania), а на упаковочной коробке 81-415630-00. Вроде бы пустяк, но, зная, как пользователи будут искать прошивку по серийному номеру, несложно предсказать последствия, рожденные скорее всего системой, корни которой растут от СЭФ из советских времен. Впрочем, это не суть важный вопрос, поскольку первые цифры номера указывают только страну, для которой предназначен модем. И, следуя логике, разумно предположить, что 41 - код России. Страну можно легко поменять командой ATC10=XX, где XX код страны. Например, при ATC10=24 получим еще одну - CTR-21 и Product ID: 24563000. В настоящий момент именно с такой страной CTR-21 модемы этой модели должны распространяться через официальных дилеров. Попытка ввести ATC10=41 для соответствия данным стикера упаковочной коробки ничего не дает. Модем "проглатывает" команду, но ничего при этом не изменяется. Проблемы импульсного набора номера не обошли стороной и эту модель. Чтобы модем набирал номер импульсным методом, необходимо прописать установку &P1 в профиль модема или внести в строку инициализации.

Часто пользователи внешних аппаратных модемов начинают искать "драйверы" для них под какую-либо версию Windows. На самом деле, это не драйверы, а текстовые файлы с расширением .inf, в которых прописаны команды управления модемом для прикладных программ. По сути .inf-файл определяет интерфейс общения программ с модемом (TAPI). Вся информация из этого файла записывается в реестр Windows, а строки инициализации базируются на фабричных настройках модема, но могут быть изменены посредством взаимодействия с окнами настройки модема в прикладной программе. Например, можно через GUI-интерфейс включить или изменить громкость встроенного динамика, включить/отключить компрессию, аппаратный или программный контроль потока данных. Так как в поставляемом с модемом файле есть некоторые недоработки, рекомендуем сразу произвести апгрейд прошивки модема, используя Control Center. При этом получаешь сразу более свежую прошивку с поддержкой последнего протокола V92. Про-

грамму можно взять здесь - www.usrmodem.ru/files/ControlCenter.exe.
Эта программа пришла на смену Internet Update Wizard и наряду с основной целью обновления firmware через Internet непосредственно у фирмы производителя преследует и вторую цель. А именно - настройку и подстройку модема средствами GUI под конкретные условия пользователя. В этом есть свои плюсы и минусы. Обновление не вызывает особых затруднений, но кое-какие тонкости все же имеются. А именно:

1. Обновить firmware можно только после того как “модем определен” программой.
2. Для обновления нужно настроить “Сетевое соединение” и запустить программу самостоятельно. В противном случае, если ты уже подключен к Интернету, через модем он не “определится”, и дальнейшие действия с программой будут невозможны.
3. Если соединение с инетом происходит через процедуру CallBack, то на время обновления firmware ее придется отключить, поскольку программа некорректно с ней работает.
4. Если у тебя два модема, то можно осуществлять соединение с инетом одним модемом, а 5630 обновлять, включив в качестве соединения TCP/IP.





Настраиваем модем





Control Center

Настройка модема на конкретные условия эксплуатации осуществляется через “Диспетчер конфигурации”. Полезно перед началом использования этого диспетчера сразу же нажать кнопку “Отобразить AT-команды”.
xxxЭто, как минимум, даст возможность контролировать, какая команда/регистр изменятся при нажатии той или иной кнопки, а также установки того или иного флажка. После произведенных изменений необходимо сохранить их в профиле, который является обыкновенным файлом с расширением *.pro. Количество таких файлов не ограничено, а поэтому можно экспериментировать с настройками, загружая тот или иной файл. Любые же изменения вступят в силу только после нажатия на кнопку “Сохранить в модеме”. При этом будет использован профиль самого модема, а для его активизации необходимо в windows установить дополнительной строкой инициализации ATZ, поскольку на реестр произведенные изменения не влияют. Весьма спорный вопрос, хороша ли подобная система подстройки модема. Наверное, для опытного пользователя она бесполезна, а вот для начинающего на первом этапе может оказаться весьма кстати.

Теперь несколько слов о работе самого модема. Нам посчастливилось испытать его как до обновления, так и после и поработать весьма продолжительный период времени. В целом особых нареканий на качество соединения не возникало. Отмечен свойственный модемам такого класса чуть завышенный оптимизм при выборе начальной скорости соединения. Это качество имеет как положительные, так и отрицательные стороны. С одной стороны, ни на одном модеме не удается достичь столь высоких скоростей соединения, и если параметры линии близки к идеальным, то рекордные результаты по CPS можно получить именно на модели 5630. С другой стороны, если качество линии имеет тенденцию достаточно часто изменяться и отнюдь не в лучшую сторону, то предварительно выбранная высокая битовая скорость неминуемо снизится, а это приводит к увеличенному числу пересогласований и ретрейнов. Итог - общий CPS будет плачевно низким. Вывод - модем нужно настраивать под твою линию, ограничивая максимально возможную скорость соединения (если параметры линии далеки от совершенства), приводя в чувство модем, который смотрит на жизнь в розовых очках, с помощью одновременного использования команд &U и &N. Нижнюю планку можно оставить на уровне 4800, а вот верхнюю ограничивать применительно к твоим условиям. Следует обратить особое внимание на этот механизм ограничения агрессивности модема при использовании протоколов 56k. Дело в том, что, в отличие от V34+, где можно пользоваться более гибким инструментом, таким, как ограничение символьных скоростей, на современных 56k протоколах, кроме &U&N, других реальных не существует.

И, наконец, о работе на протоколе V92. После обновления firmware отмечен повы-



Андрей Ваваев и Ко (www.usrmodem.ru)



шенный оптимизм в выборе битовых скоростей, причем следует отметить, что он оказался рекордным по сравнению с любыми другими модемами, эксплуатировавшимися в тех же самых условиях. А именно, для координатно-усовершенствованной АТС и линии с блокиратором коннекты в 53333 это не просто редкость, это нонсенс. Но, как уже было сказано ранее, нет смысла гнаться за рекордами, а вот если ограничить немного стартовые битовые скорости, то можно добиться устойчивых связей с соответствующим CPS. Например:

U.S. Robotics 56K FAX EXT Link Diagnostics…

Chars sent 1762
Chars Received 2880014
Chars lost 0
Octets sent 616
Octets Received 2909500
Blocks sent 78
Blocks Received 23488
Blocks resent 0

Retrains Requested 0
Retrains Granted 0
Line Reversals 0
Blers 664
Link Timeouts 0
Link Naks 0

Data Compression V42BIS 0/0
Equalisation Long
Fallback Enabled
Protocol LAPM
Speed 52000/28800
V.90 Peak Speed 52000
Last Call 00:10:30

Disconnect Reason is DTR dropped

U.S. Robotics 56K FAX EXT Link Diagnostics…

Modulation V.90/V.34
Carrier Freq (Hz) None/1920
Symbol Rate 8000/3200
Trellis Code None/64S-4D
Nonlinear Encoding None/ON
Precoding None/ON
Shaping ON/ON
Preemphasis (-dB) 6/2
Recv/Xmit Level (-dBm) 14.5/12.2
Near Echo Loss (dB) 26.0
Far Echo Loss (dB) 0
Carrier Offset (Hz) 0
Round Trip Delay (msec) 5
Timing Offset (ppm) -1708
SNR (dB) 48.2
Speed Shifts Up/Down/Null 0/0/0
Status: aa,5,10N,10.2,-0,0N,000,42.7,-64.3,0

Как видно из приведенных статистик, модем способен длительное время удерживаться на линии без ретрейнов и смены скоростей (speedshift), если условия ее близки к идеальным. Бросаются в глаза и явные ошибки и неточности в выводе, а именно отсутствие реальных параметров выбранной компрессии, а также отсутствие индикации в статистике явной индикации о том, что соединение произошло именно на V92. Нет индикации об этом и при использовании команд стандарта Unimodem Diagnostic AT#UD. Примечателен тот факт, что на более ранних прошивках параметры компрессии выводились, а это говорит только о том, что работа над совершенствованием прошивок идет, и наверняка столь досадная оплошность будет исправлена.

Общий вывод. Если тебе необходим для использования модем, а голосовые функции не столь важны, то модель 5630 можно считать идеальным выбором в соотношении цена/качество. Вышеперечисленные недостатки никак не снижают качество работы модема, а просто вносят небольшие неудобства, но, учитывая тот момент, что фирма производитель озабочена дальнейшей поддержкой модема, есть все основания полагать, что они будут ликвидированы.

U.S. Robotics 56K Message Rev. 14.9.1 (24566801)

Модем U.S.Robotics 56K Message Modem является уникальным в своем роде. Не зря мы упомянули о нем, когда рассматривали в предыдущем номере Winmodem #2884. Идея создания универсального устройства, способного выполнять функции не только собственно модема, но и электронного секретаря, витает давно. Более того, первый шаг к этому сделан давным-давно, фактически на заре появления модемной техники, а именно при появлении факс-модемов. Сегодня возможность приема/передачи факсов является непременным атрибутом любого модема, но на эту возможность многие просто не обращают особого внимания. А ведь использование модема как факс-машины многим пользователям позволяет существенно облегчить жизнь, снизить расходы на покупку бумаги, избавить от покупки самого факс-аппарата, которые по цене зачастую превышают модемы не на десятки, а сотни процентов. Следует констатировать, что в этом направлении особо скрупулезно в свое время поработала фирма ZYXEL. И даже сейчас покупка некогда дорогого 1496E+ за сущие пустяки будет намного выгоднее, чем покупка пусть даже самого дешевого факс-аппарата. Дальнейшее усовершенствование подобной аппаратуры заключается в возможности приема голосовых и факсимильных сообщений независимо от наличия включенного компьютера, и здесь выбор модема для подобных целей резко ограничивается. Видимо, по этой причине U.S.Robotics сделала попытку отхватить определенную долю рынка, создав модемы класса Message.

Сразу отметим, что не в праве влезать в анализ рыночных взаимоотношений между различными фирмами производителями, но если рассматривать этот модем в своем сложившемся ценовом диапазоне, то он окажется самым дешевым, но отнюдь не самым плохим решением относительно основных конкурентов, таких, как ZYXEL и IDC. Несомненным удобством Message Modem является возможность использования его как электронного секретаря.

Суть состоит в том, что даже при отключенном питании компьютера модем способен отвечать на входящие звонки, проигрывать приветствие, принимать факсимильные и голосовые сообщения, а также сохранять их в памяти. Кроме того, есть возможность для владельца модема самому позвонить и, набрав в тоновом режиме пароль, получить доступ к уже полученным сообщениям. Одним словом, по сравнению с обычной факс-машиной возможности модема несравненно больше.

Рассмотрим модель 5668 с точки зрения потребителя. Внешний вид модема имеет классические формы, характерные для более ранних моделей класса Sportster. В отличие от рассмотренной ранее модели 5630, Message Modem имеет внешний регулятор громкости. Расширено количество световых индикаторов - за счет MEM и MSG. Увидеть эти индикаторы во включенном состоянии можно только в том случае, если во внутренней flash памяти модема будут храниться записанные голосовые или факсимильные сообщения. Подробно с программированием модема и специальными командами можно познакомиться в статье Лаврентия Рожкова “3Com/U.S.Robotics 56k Message Modem 5668 (xx566800 и xx566801)” на сайте http://adesktop.euro.ru

Разумеется, для использования такого модема необходим специализированный софт, и вот тут нас ждут маленькие разочарования. Увы, адаптированного под Россию программного обеспечения пока что не существует, поэтому придется пользоваться англоязычными, например, SuperVoice. Есть и другие подобные программы, но основной недостаток их состоит в том, что они не имеют реализации программного АОН`а, поскольку “Русский АОН” характерен только для нашей страны. Кроме того, функциональные возможности этих программ “несколько” ограничены, а незнание английского языка еще более усложнит настройку и эксплуатацию программ.

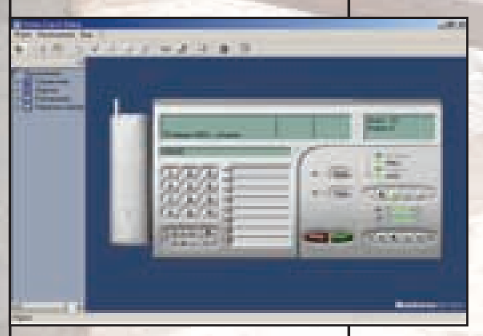
В настоящий момент такая гибкая и популярная программа, как VentaFax (www.ventafax.ru), широко используемая в России, не позволяет обращаться к внутренней Flash-памяти модема. Не имеет такой возможности и программа АСС Олега Афонина http://aoleg.hypermart.net , в которой “Русский АОН” наиболее настраива-



Англоязычный SuperVoice

ем под параметры практически любых АТС. Вот и получается, что для реализации всех возможностей электронного секретаря в наших условиях нужно всего-то дополнить эти популярные программы возможностью общаться с Message модемом по заложенным в нем правилам. Остается только надеяться, что все-таки кто-то из разработчиков обратит внимание на этот модем. В заключении обзора секретарских возможностей хочется отметить еще один если не недостаток, то очевидную недоработку. А именно работу в режиме спикерфона. Дело в том, что модем имеет только гнездо для подключения наушников, а микрофон уже подключать некуда. Это вовсе не означает, что пользоваться режимом спикерфона нельзя, просто микрофон у этого модема встроенный. Плохо это или хорошо? Если бы были гнезда для внешнего микрофона, с автоматическим отключением внутреннего, то вопрос пропал бы сам собой. А так возникает следующая ситуация. Встроенный микрофон достаточно чувствителен, дабы была возможность разговаривать, находясь от него на приличном расстоянии. Но эта чувствительность может сыграть и злую шутку. Например, если модем стоит на корпусе компьютера, у которого кулер охлаждения корпуса малость поизносился и довольно шумный. В результате накладка посторонних звуков на ваш разговор с собеседником может вызвать у него ощущение, что вы ведете разговор с ним из какого-нибудь цеха автоматов крупного завода. Неоптимальные тепловые режимы модемов U.S.Robotics известны давно, и прикасания к корпусу модема после его длительной эксплуатации у многих пользователей вызывают тревогу. Еще бы, вряд ли можно найти другие модемы, у которых пластмассовый корпус так сильно нагревается. В этом смысле U.S.Robotics Message Modem можно смело признать лидером по созданию имитации печки. А это не есть хорошо, поскольку в жаркие летние дни такой нагрев может сыграть злую шутку, и даже если модем будет в рабочем состоянии, сбои в его работе гарантированы. Подобные сбои наблюдались после 5-6 часов непрерывной эксплуатации. А ведь на дворе зима, да и средняя температура в помещении была отнюдь не силы летнего зноя. Вывод один: при эксплуатации этого модема следует обращать внимание на температурные режимы работы модема, не допуская его чрезмерного перегрева.

Еще один неприятный момент был выявлен при использовании процедуры CallBack. Дело в том, что внутренний динамик модема включается при входящем звонке, даже несмотря на явное отключение его командой M0 и записью ее в профиль. Соединение при входящем звонке происходит с громкостью, эквивалентной L2, и единственным способом борьбы с этим явлением можно предложить только принудительное уменьшение громкости звука внешним регулятором. Каждому пользователю, который имеет привычку ходить в инет по ночам, следует знать об этом неприятном моменте. Представьте ситуацию - ты дозвонился и отдал свой Login и Password, а на входящем звонке модем с визгами и колоколами разбудил твоих домашних. Последствия в виде синяка от скалки или попавшегося под сонную руку будильника и запущенного в голову могут оказаться весьма неприятными. Если твое программное обеспечение позволяет самостоятельно писать скрипты для CallBack, то не забудь явно указать команду ATM0 для инициализации модема при переходе в режим ожидания входящего звонка.



Русскоязычный VentaFax

Вот и закончен этот раздел и пора делать промежуточные выводы. А выводы просты - модем весьма удобен, а отсутствие русскоязычного программного обеспечения и шероховатости в firmware дают право надеяться на то, что в ближайшее время эти ссадины будут исправлены. В целом модем вполне пригоден в условиях качества линий выше среднего, а “секретарские возможности” делают его незаменимым для небольших фирм, где без подобного качества просто не обойтись.



PC_Zone

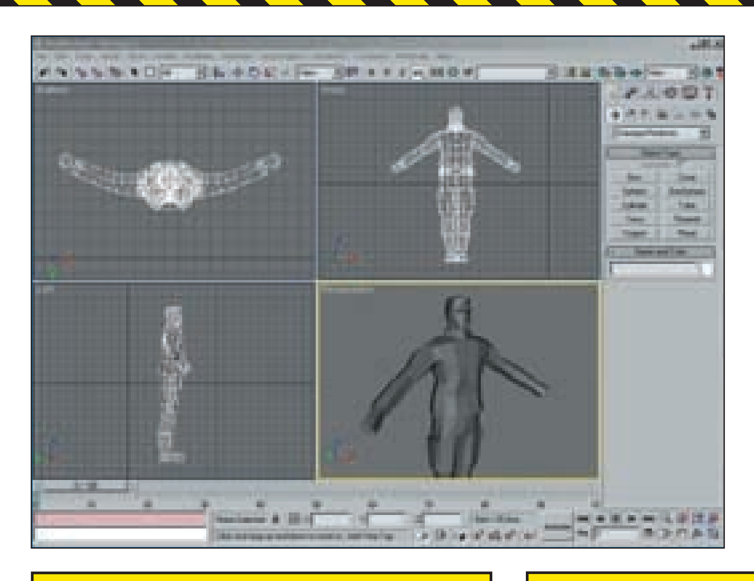
Полный 3D!

-=InQ=- (cyber_mage@mail.ru)

Полный 3D!

Все, что ты хотел знать о 3D-редакторах

Если ты почему-то решил заняться трехмерной графикой, немедленно забрось к чертовой бабушке эту идиотскую затею. Иначе через пару лет ты получишь неаппроксимированные извилины, низкополигональный зад и всю оставшуюся жизнь будешь наблюдать красивый эффект lens flare через толстенные линзы очков.
Так, все ламеры ушли... Остался только один хакцер, самый стойкий. Ну, готовься! Я расскажу тебе, какой софт юзают эти несчастные инвалиды – 3D дизайнеры для создания твоих любимых квэйков и реклам прокладок-на-каждый-день. Еще пару лет назад для большинства российских юзеров понятие "пакет для трехмерного моделирования и анимации" (если они вообще могли такое выговорить) было синонимом словосочетания 3D Studio MAX. С развитием Интернета выяснилось, что это не так.





<Discreet 3D Studio MAX>

(www.discreet.com)

По сей день самый популярный 3D пакет в России. Ему посвящена львиная доля всех книг по компьютерной графике на русском языке. Несмотря на утверждения злых языков о том, что он самый глючный и интерфейс у него самый неудобный, и "вааб-ще", 3D MAX по-прежнему является мировым стандартом в области графики для компьютерных игр. 95% всех игрушек сделано именно на нем. С каждой новой версией MAX обрастает все новыми наворотами, пытаясь конкурировать с монстрами индустрии и выбраться в люди, т.е. в Голливуд. Но пока он сыграл главную роль только в фильме "Dungeons&Dragons", который успешно провалился в прокате из-за идиотского сюжета.

В MAXе реализованы почти все существующие на данный момент методы моделирования: SDS (subdivision surfaces), патчи и NURBS (non-uniform rational B-splines). NURBS'ы правда, сделаны кривовато и сильно тормозят, но зато вместо них для моделирования сложных органических поверхностей можно пользоваться фирменным инструментом Surface, который создает патчевую поверхность на основе стандартных максовских сплайнов. В 4-ой версии появились новые мощные средства для анимации персонажей.

Огромным плюсом этого пакета является просто дикое количество встраиваемых модулей (плагинов) сторонних разработчиков, дающих кучу дополнительных возможностей. Начиная от более совершенной анимации персонажей и частиц и заканчивая созданием реалистичных волос и одежды. Даже довольно поганый максовский движок для рендеринга Scanline также легко лечится при помощи встраиваемых Brazil, Final Render, Mental Ray и прочих рендеров, которые работают быстрее, поддерживают кучу новомодных фишек типа radiosity и выдают гораздо более красивую и четкую картинку.

К минусам следует отнести, пожалуй, некоторую глючность (в основном при перегрузке плагинами) и огромное количество начинающих пользователей, которые задают идиотские вопросы на всех форумах, посвященных этому пакету. Пользуясь случаем, хочу передать привет. :)

В общем и целом, мы имеем наиболее оптимальный пакет для создания графики для игр и телевидения. Кстати, в Сети валяется навалом утилит и конвертеров для запихивания твоих бессмертных шедевров, созданных в MAXе, в квэйки, анриалы и прочие Максы Пэйны.

<Newtek Lightwave 7.0>

(www.newtek.com)

А вот в Serious Sam ты свой Максовский шедевр не запихнешь. Этот перец сделан в Lightwave. Нет, он не поэтому так нелепо вертит головой!

У LW довольно интересная история. Он был создан больше 10 лет назад для компьютеров Amiga и только потом перенесен на PC под винды. Довольно долгое время он не обновлялся и поэтому потерял многих своих поклонников, которые переходили на более стремительно развивающиеся пакеты конкурентов, но пару лет назад Newtek-овцы засучили рукава и начали выдавать новые версии и обновления с завидной регулярностью, возвращая еретиков в истинную веру. Кстати, даже в России сохранились экземпляры фанатов LW еще с амиговских времен. При всей своей неприхотливости к ресурсам компьютера и IQ пользователя это довольно мощный пакет, в котором были созданы такие эпические полотна, как Titanic, Babylon-5, Blade и интро к четвертому Mechwarrior'у. Ты видел 3D в Титанике? Вот то-то и оно. Я тоже не видел. А все потому, что эффекты были на уровне.

Основная гордость LW - это очень мощная система SDS моделирования, выполненная в виде отдельного модуля. Правда, кроме полигонов, он ничего ворочать и не умеет, ни патчей, ни метаболов, ни нормальных NURBS в LW нет, но, похоже, все это не особо-то и нужно. В LW умельцы создают такие фотореалистичные картинки, что никаким Майам и не снилось. Движок визуализации у LW один из лучших (из пакетов его уровня). Выдает очень красивую живую картинку. Начиная с 7-ой версии, поддерживает radiosity. Огромный минус LW - это

NEXT



PC_Zone

Полный 3D!

-=InQ=- (cyber_mage@mail.ru)

Краткий словарь 3D терминов

• Mesh (сетка) - трехмерная поверхность, состоящая из точек (vertex), соединенных ребрами (edge). 3 точки, соединенные ребрами, составляют грань (face). Несколько граней, лежащих в одной плоскости, составляют полигон (polygon).

• Primitive (примитив) - элементарные геометрические фигуры (куб, сфера, цилиндр и т.д.), которые используются как заготовки для создания более сложных моделей. С появлением 3DS MAXа выяснилось, что заварочный чайник также является примитивом.

• NURBS (Non-Uniform Rational B-Splines - неравномерные рациональные Безье-сплайны) Метод математического представления трехмерной поверхности, при котором форма поверхности контролируется не составляющими ее точками (вертексами), а так называемыми Control Vertex, точками, лежащими вне поверхности. Т.е. как бы элементарная частица, составляющая поверхность, это не точка, а сплайн (линия). NURBS поверхность изначально по своей природе сглаженная, т.е. не нужно добавлять кучу дополнительных точек, чтобы убрать "ступеньки", как в случае с полигонами. Главный недостаток NURBS в том, что аппаратные ускорители работают только с поверхностями, состоящими из полигонов, поэтому все NURBS поверхности все равно конвертируются в полигональные для визуализации.

• SDS (subdivision surfaces) метод моделирования, когда модель строится грубо из небольшого количества полигонов, а потом сглаживается по специальным алгоритмам. В 3D MAX это Meshsmooth и NURMS, в Lightwave это Metaform и т.д. Чаще всего каждый полигон делится на несколько частей (откуда и название метода), которые принимают такое положение, чтобы "слиться" с соседними полигонами, образуя ровную гладкую поверхность. Легко сказка сказывается...

• Rendering (визуализация) очень сложный процесс преобразования трехмерной векторной сцены в двухмерное растровое изображение. Сюда же входит расчет поверхностей с учетом угла зрения, освещения, наложение и масштабирование текстур и еще много-много разных процессов. Качественный рендеринг требует огромных ресурсов и времени и часто продолжается часами. 3D акселераторы в этом процессе участвовать не могут по причине своей ограниченности, так что рассчитывать ты сможешь только на свой процессор. Зато твой любимый GeForce3 здорово поможет в окнах проекций, где можно и нужно пожертвовать высоким качеством визуализации в пользу высокой скорости.

• Patches (ну, наверное, патчи) - фирменный способ представления трехмерной поверхности 3DS MAXа. Нечто среднее между NURBS и полигонами.

• Max Payne (Макс Пэйн, пэйн по английски - боль) - культовый персонаж трехмерной компьютерной игры, борец против Зла.

• InQ - (сокр. от Inquisitor) - культовый обозреватель 3D редакторов, борец против Зла.

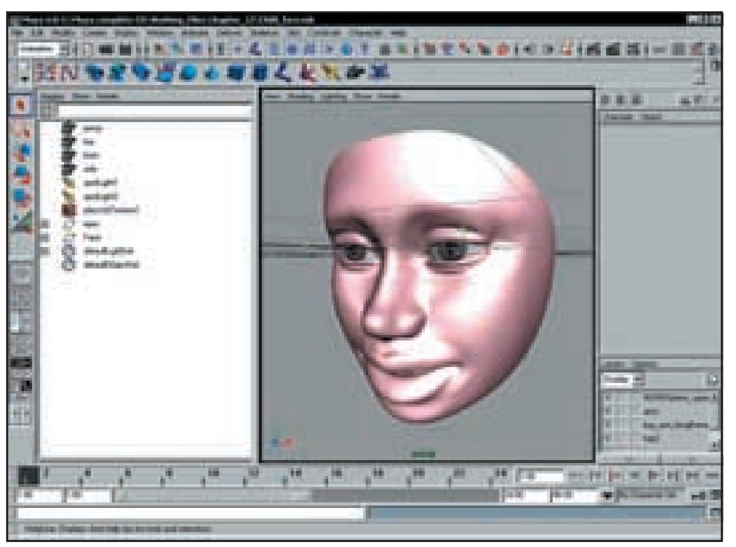
• Particles (частицы) - системы, состоящие из множества отдельных полигонов, которые движутся вместе по определенным законам. Используются в 3D программах для создания дыма, огня, брызг воды и т.д.

• Radiosity - сложный метод расчета световых потоков для создания освещения, максимально приближенного к настоящему. Каждый луч света, попадая на поверхность, не поглощается полностью, а, как в реальном мире, рассеивается, попадает на другую поверхность и так пока полностью себя не исчерпает. Чтобы ты толком понял, о чем идет речь, посмотри, как здорово и мягко освещаются предметы одним единственным Солнцем в реальном мире и какое получится убожество, если осветить сцену одним источником света в 3D редакторе. Использование radiosity исправляет это недоразумение, но сразу можешь умножать время визуализации сцены на 50.

его документация. Немереный 1000 страничный .pdf файл, поставляемый на диске с софтом, документацией назвать нельзя. Если какой-нибудь ботан и дочитает его до конца (и не отдаст концы), он все равно толком ничему не научится. А книжек на русском языке нет. Единственное спасение - это либо покупать за кучу зеленых баксов книжки на amazon.com, либо качать с Инета отсканированный добрыми людьми "Inside Lightwave 6" весом в 200 метров. Ду ю спик инглиш?

Можно сказать, что Lightwave мастер на все руки. И игры на нем успешно делают (хотя и очень редко), и фильмы, и даже комиксы. Много чего не хватает, конечно, но то, что есть, сделано довольно добротно. И это несмотря на то, что весь состав разработчиков Newtek намного меньше по численности, чем отделы по маркетингу некоторых фирм (не будем показывать пальцами).

Напоследок не удержусь и дам ссылку на страничку одного российского художника, работающего в LW: www.savinoff.com. Такие шедевры должны побывать на каждом рабочем столе.



<Alias|Wavefront Maya>

(www.aliaswavefront.com)

Настоящий монстр индустрии спецэффектов. Дитятко родилось при слиянии двух крупных компаний Alias и Wavefront под флагом мегамонстра Silicon Graphics.

В этом пакете сделаны спецэффекты почти для всех последних голливудских фильмов, при просмотре которых ты давился пивом: SW: Episode 1, Gladiator, Jurassic Park III и т.д. В нем целиком сделаны мультфильмы Shrek, Final Fantasy и Monsters Inc.

В этот редактор запихали все, о чем ты даже боялся попросить. В комплект поставки полного пакета входят модули для создания одежды, волос, все возможные инструменты для работы с NURBS, SDS, частицами, анимацией персонажей, динамикой и хит сезона - Maya Paint Effects. С этой штукой можно рисовать траву, деревья, огонь и прочие красивости, просто поелозив в разные стороны мышкой. А если ты все-таки извратился и придумал что-то такое, что Майка делать не умеет, ее можно научить этому при помощи мощнейшего языка скриптов MEL.

Однако за удовольствие надо платить. Все годзиллы неповоротливы и требуют кучу ресурсов. Без двухпроцессорной тачки с гигабайтом оперативки и профессиональной видеокарты за пару килобаксов к Майке лучше не приближаться. Кроме того, это чудо кодерской мысли очень тяжело освоить, и чаще всего оно того не стоит. Maya рассчитана под большие студии, где каждый делает только свое дело и под рукой постоянно находятся программер, сисадмин и консультант из A|W.

А еще, кроме всего прочего, в Майке довольно гнусный и медленный рендер. Дело в том, что большие студии, типа Industrial Lights&Magic и DreamWorks, рендерят эффекты для большого экрана не в Майке, а в специальной системе Pixar Renderman. Но все это настолько сложно, что тебе лучше про это и не знать. Для твоего же блага.

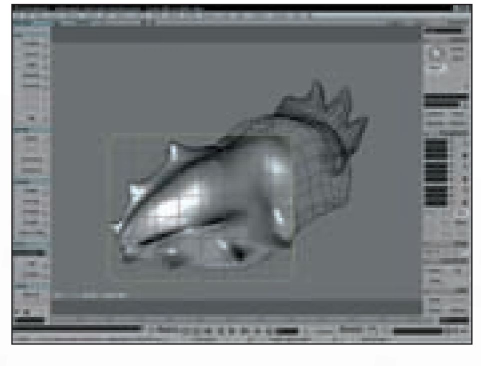
Кстати, A|W сделала версию Maya под Linux, и многие голливудские студии потихоньку перебираются на нее.

<Avid Softimage XSI>

(www.softimage.com)

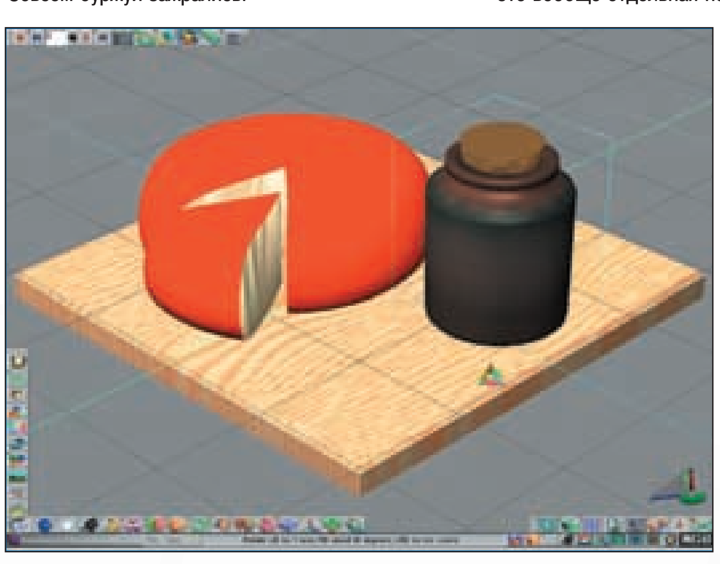
Один из монстров класса hi-end - Softimage - до появления Maya был лидером в области анимации и спецэффектов для кино. Но потом фирму настиг неизвестно откуда взявшийся финансовый кризис, она продалась вездесущей Microsoft, и в результате компания потеряла много времени и сильно отстала в гонке вооружений. Наверстать упущенное призвана новая линейка Softimage XSI. Уже сейчас она завоевывает популярность и используется некоторыми студиями как альтернатива Maya.

Одно из главных преимуществ XSI - очень удобный оригинальный интерфейс. Он выполнен в виде 4-х модулей, каждый из которых содержит свой набор инструментов и функций: Model, Animate, Simulate (средства управления системами частиц, динамикой физических тел и т.д.) и Render. Любое из окон легким движением руки превращается в веб-браузер. Есть очень удобный инструмент Render Region, с его помощью можно просто обвести рамкой часть рабочего окна, и она будет отрендерена во всей красе.



У XSI полный набор инструментов для NURBS и SDS моделирования. Одна из самых мощных в индустрии система анимации. Есть инструментальные средства для анимации ткани и жидких тел. Один из лучших движков для рендеринга Mental Ray. На него по сей день равняются все остальные.

Но, несмотря на все эти достижения, XSI все еще достаточно молодой пакет, над которым разработчикам предстоит хорошо поработать. Не хватает многих мелочей, вроде инструментов для работы с текстом, неудобно сделано текстурирование. Текущая версия этого пакета ужасно глючит. 30-тидневная демка, которую мне прислали из Avid'а, вылетала с жутким скрипом каждые 2 минуты. Будем надеяться, что с появлением 2-ой версии все это будет в прошлом и XSI станет достойным соперником Maya, которая пока практически держит монополию на спецэффекты для кино.
Кстати, минимальное разрешение монитора, в котором XSI согласится работать, - это 1280x1024. Совсем буржуи зажрались.



<Caligari Truespace>

(www.caligari.com)

Truespace - пакет хорватских разработчиков, который завоевал популярность во всем мире благодаря своей простоте, доступности (так и хочется сказать - наивности) и дешевизне. Все, чего нам так не хватает в... э-э-э... 3D пакетах ;-).
Хорваты пытались подойти к разработке 3D-редактора с нестандартной, "свежей" точки зрения, в результате чего интерфейс местами выглядит диковато. Панель инструментов расположена внизу экрана, сам экран целиком занят окном проекции. Управление видом и объектами в сцене осуществляется при помощи трехмерных манипуляторов, которые возникают в нужных, по их мнению, местах, вызывая неординарные эмоции. Прицелиться в ту часть манипулятора, которая отвечает за масштабирование, а не за вращение или наоборот, бывает довольно тяжко. Деформация объектов - это вообще отдельная песня.
Девизом разработчиков при создании интерфейса было "изображение стоит тысячи слов". Поэтому доступ ко всем инструментальным средствам мы можем получить только при помощи нескольких десятков разноцветненьких иконочек, на которых зачастую изображено что-то совсем сюрреалистическое и не навевающее образ того или иного инструмента. И вот тогда-то у юзера и возникает тысяча слов :).
Из инструментов для моделирования Truespace предоставляет очень своеобразный вариант NURBS, SDS, Metaball и ноу-хау от Caligari - Plastiform. Суть этого метода заключается в том, что форма сетки задается не многоугольниками, а множеством примитивов. Как бы объяснить... ну хорошо, представь себе женскую грудь. Если в нее запихнуть кусок силикона (don't try this at home!!!) округлой формы, то она будет большой и округлой, как настоящая, а если кусок кубической формы, то... Ну ты понял. А если запихнуть много кусочков разных форм и размеров, то получится Plastiform. Кстати, надо сказать, что метаболы сделаны достаточно прилично, есть несколько типов примитивов, все работает быстро и красиво.
Рендеринг, текстурирование и анимация отвечают всем минимальным требованиям для современных пакетов, но ничем выдающимся не отличаются. Truespace вообще создавался как пакет для людей, которые не собираются посвятить полжизни 3D графике и не готовы отдать за программу свой годичный заработок.
Пакет отличается сильной глючностью, часто вылетает в операционку без объявления войны. Можно было бы порекомендовать Truespace любителям и новичкам, но я не буду.



<Maxon Cinema4D>

(www.maxon.de)

Редактор трехмерной (как это ни удивительно) графики Cinema 4D появился сравнительно недавно и только-только начал завоевывать заслуженную популярность. Благодаря интуитивно понятному интерфейсу Синька проста в освоении и использовании. С сайта компании-производите-

NEXT

PC_Zone

Полный 3D!

-=InQ=- (cyber_mage@mail.ru)

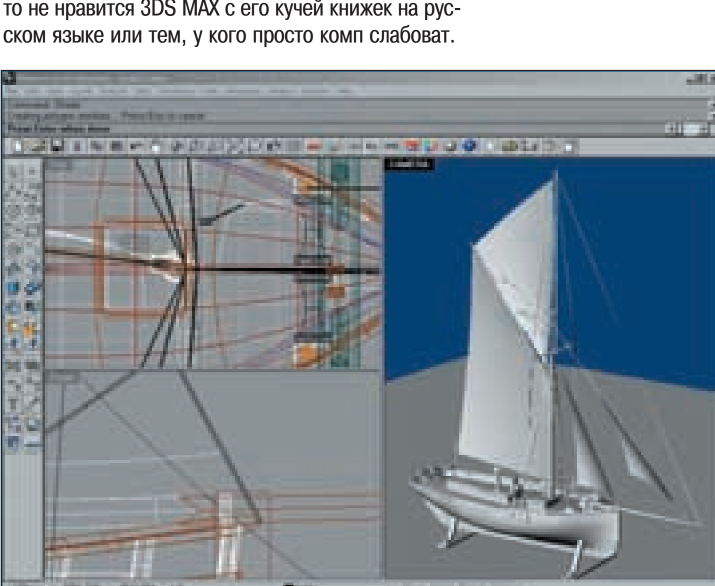
ля можно скачать уроки в .pdf формате, написанные простым и понятным (даже тем, кто изучал английский по Fallout'y) языком.

В плане моделирования Синька откровенно слабовата. SDS моделирование, сплайны - вот, в общем-то, и все. Но людям хватает, а это главное. С текстурированием все намного интереснее. Дело в том, что у этой же компании - Maxon - есть другой знаменитый программный продукт (обожаю называть проги "программными продуктами") - BodyPaint3D. Он позволяет чудесным образом рисовать текстуру прямо на трехмерной модели, не делая плоскую развертку. BodyPaint3D может раскрашивать модели из Lightwave и MAXa, но с Синемой интеграция, конечно, намного лучше. Он встраивается прямо в интерфейс и работает как часть программы. Так что в нелегком деле текстурирования Синька обгоняет многие более дорогие пакеты.

Синьковский движок рендера недавно начал продаваться в качестве плагина и быстро стал одним из самых популярных рендеров для 3DS MAXa. А это, учитывая имеющуюся конкуренцию, о многом говорит. Все модные навороты и просто отличное качество картинки гарантируются.

Но самое прославленное достоинство Синемы - это ее стабильность. Немецкая педантичность и основательность на лице. Случаи зависания или вылетания единичны.

Синему выгодно использовать там, где не нужна тяжелая артиллерия, - для оформления телеэфира и создания 3D изображений для печати. Также могу порекомендовать ее новичкам, которым почему-то не нравится 3DS MAX с его кучей книжек на русском языке или тем, у кого просто комп слабоват.



<Rhinoceros3D>

(www.rhino3d.com)

Rhino нельзя назвать полноценным 3D редактором: ничего, кроме NURBS моделирования, он не умеет. Но зато это он умеет лучше всех. Программа создавалась несколько лет. С первых же бета-версий она стала доступна для свободного скачивания и дальше развивалась с учетом пожеланий народа. Народ остался доволен. Rhino используют тысячи фирм, которые разрабатывают дизайн бытовых приборов, автомобилей, яхт и т.д.

Пакет достаточно прост в освоении. Интерфейс напоминает AutoCAD, но гораздо более простой и удобный. Если ты в ладах с клавиатурой, любую операцию можно выполнить не ползая по менюшкам и иконкам, а просто набрав соответствующую команду в консоли. Зачастую так бывает намного быстрее и удобнее.

Rhino славится своей универсальностью, в нем можно моделировать как требующие большой точности объекты, так и органику. Пакет поддерживает все распространенные 3D дигитайзеры.

В целом, Rhino идеально подходит людям, которые пользуются 3D редакторами без нормальной реализации NURBS, т.е., можно сказать, всем, кто работает не в Maya и не в Softimage. NURBS - это идеальный метод моделирования предметов сложной органической формы, которые при этом требуют высокой точности. Т.е., например, при помощи SDS удобно делать людей, животных, но ты практически никогда не можешь на 100% представить, как будет выглядеть твоя поверхность после сглаживания. Rhino может экспортировать модели, преобразованные в обычную сетку, практически в любой 3D формат. А для 3DS MAXa есть специальный плагин, который позволяет импортировать объекты, сделанные в Rhino, ни во что их не преобразуя.



И напоследок несколько ссылок:

www.render.ru - Лучший ресурс на русском языке, посвященный трехмерной графике. Большая галерея, форумы по всем пакетам, статьи и уроки.

www.cgnation.com - Очень хороший ресурс на русском языке.

www.3dcafe.com - Один из самых больших ресурсов по 3D графике в сети. Много бесплатных 3D моделей поганого и не очень качества.

www.raph.com - Лучшая галерея 3D работ.

PC_Zone

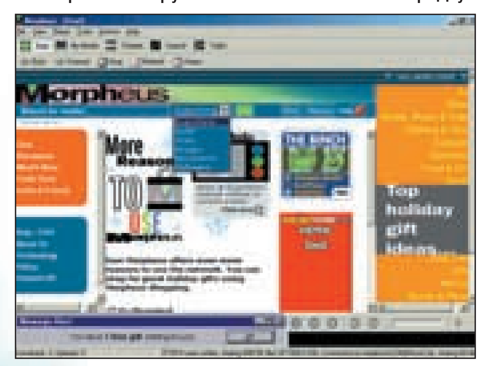
Morpheus - ищем глобально
Новости из мира глобального поиска

MadDoc (maddoc@real.xakep.ru)

-=Morpheus=- ищем глобально!

X уже не раз писал о глобальном поиске музыкальных файлов ака MP3-шек в бескрайней сети Интернет. И естественно, что с течением времени появляются новые программы-искалки, претендующие на звание лучшей в своем роде. Одной из таких прог с говорящим названием Morpheus мы сегодня и займемся.

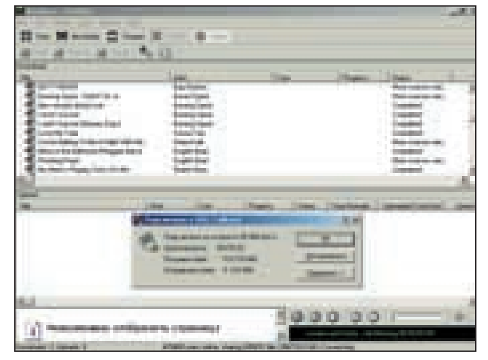
Работает она с сетью KaZaA, построенной по технологии FastTrack P2P (подробнее об этой сети ты можешь прочитать в X ver.10 2k1). В отличие от ставшего полумифическим Напстера, эта сеть является полностью децентрализованной, что позволяет любому желающему создать свою версию программы-клиента. По идее на работу такой сети невозможно повлиять юридическими или еще какими фокусами - отсутствие системы центральных серверов делает возможным ее существование без всякой поддержки основателей, были бы пользователи. И немудрено, что фирмы соперничают друг с другом в части написания клиентов для нее, - ведь чью прогу запустили, того и баннеры в ней крутятся. Но - обо всем по порядку.



Morpheus - внешний вид

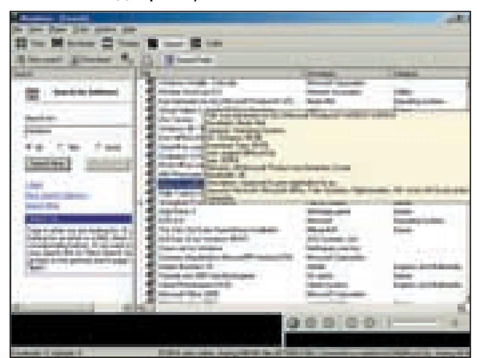
Итак, идем на www.musiccity.com. Скачиваем клиента (1,6 метра), инсталлируем - по умолчанию в папке проги создается директория с названием "My Shared Folder", в которую и складывается все скачиваемое тобой файло. Если же у тебя есть желание расшарить свои ресурсы, тебе придется самому этим заморочиться - в отличие от Напстера, КаАзЫ и Audiogalaxy никакого "мастера настроек", запрашивающего местонахождение твоих файлов, здесь нет. Запускаем. Видим облепленную баннерами стартовую страницу, с которой мы и начинаем наш поиск. Как видно на скриншоте, искать можно не только музыку - а еще видеоклипы, картинки, документы и программы.

Что касается музыки - тут все на уровне. Несмотря на то, что я уже довольно долго занимаюсь поиском специфической музыки, здесь мне удалось найти много интересного. Да что тут говорить - на момент тестирования в онлайне находилось 573914 пользователей, расшаривших 84810K файлов общим объемом 4471000 гигабайтов. При поиске на экран выскакивает информация о жанре, альбоме и так далее. Очень удобна возможность поискать не только мптришек, но и видео - сам искал только музыкальные клипы, хотя взрастной фильтрации контента в этой сети тем более нет ;-). Удобна и возможность поиска "того же артиста, с того же альбома, у того же пользователя" - работает не всегда стабильно (иногда запрос на поиск как будто вовсе не проходит), но приносит хорошие результаты. Количество ссылок в ответ на запрос можно выставлять самостоятельно (но не более ста).



Краткий итог ночи…

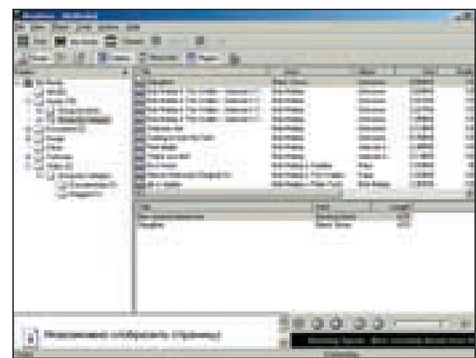
Дальше я решил поискать программы. Попросил просто и незатейливо - "а найди мне в этой категории "windows". Лучше бы не находила... Помимо Windows Installer'a, Microsoft Office 2000 и неведомо как затесавшегося в эту компанию Adobe Illustrator'a 10 меня порадовали "Универсальным Генератором ключей для всех продуктов Microsoft" весом в 209 кило. Поиск же по документам с тем же ключевым словом принес мне несколько доков с серийниками к Windows XP (я на пробу скачал себе парочку - оба подошли). Так что не буду объяснять, какие возможности открывает эта сеть для компьютерного пиратства (и не беда лишний раз написать о том, как это плохо и как мы все его не одобрямс).



И антивирусы тут тоже есть

С картинками та же ситуация - около половины будут довольно строго соответствовать твоему запросу (по ключевым словам и описанию), остальные будут вполне левыми. При внимательном изучении стало заметно, что изначально эта прога все-таки задумывалась именно как музыкальный поисковик - при поиске и документов, и картинок, и программ сохраняется возможность поиска "произведений того же артиста или с того же альбома". Может, разработчики имели в виду, что Билл Г. тоже всенародно любимый артист?

Что еще приглянулось? Каждому найденному тобой у чужого пользователя файлу можно выставить рейтинг - но этим, судя по всему, пользователи сети не очень злоупотребляют. Очень грамотно реализована закачка - если пользователь, у которого ты качаешь, уходит из сети, то прога сама ищет другого с таким же файлом. Больше того - если в сети есть несколько юзеров с одним и тем же файлом, то прога будет качать в несколько потоков - по кусочку от каждого (только в том случае, если максимальная выходящая скорость от этого пользователя меньше твоей входящей - иначе, сам понимаешь, такое дробление потоков не имеет смысла)! По докачке претензий никаких нет - большую часть файла я сливал в несколько заходов, и ни в одной песне или клипе я не смог обнаружить "точки сборки". Встроенный проигрыватель не порадовал - иногда звук пропадает при переходе в окно другой программы (или в другое окно самого клиента), иногда довольно сложно заставить его играть нужную тебе песню. Кроме того, в плейлист песни надо добавлять ручками - нельзя заставить проигрыватель играть последовательно все скачанное тобой.



Результаты трехдневного тестирования

Общий вывод таков: пользоваться встроенным проигрывателем и другим фичами и не стоит, наверное, - не для того все это задумано. Обламывает еще постоянное мельтешение баннеров - по задумке создателей, обновляться в закладке поиска они должны каждую минуту =). Собственно же поиск грамотно продуман и достойно реализован - так что теперь (после выкачки почти всего интересного из Audiogalaxy) эта прога висит у меня по ночам. Качает исправно, чего и тебе желаю! Удачи!

PC_Zone

Мультизагрузка на все случаи жизни
Несколько операционных систем на одном компьютере

Доля Алексей (tanat@yes.ru)



Мультизагрузка на все случаи жизни

Несколько операционных систем на одном компьютере

Компьютер позволяет использовать несколько разных операционных систем, работающих по очереди. Для переключения между системами и обеспечения их работы существует целый ряд программ. В статье ты прочтешь, как установить на твой компьютер несколько операционных систем, настроить их и сделать их совместную работу приятной и удобной.

В последнее время на рынке операционных систем для ПК произошли некоторые изменения. В частности было нарушено господство фирмы MicroSoft. Если раньше у систем типа Windows не было серьезных конкурентов, то теперь они появились, набирая обороты прямо на ходу. Я имею в виду оси типа Unix, а именно Linux и FreeBSD. Эти системы уже давно захватили первое место среди серверов и многопользовательских компьютеров и теперь постепенно продвигаются в новую нишу. И действительно, по сравнению с Windows у них есть что предложить потребителю: надежность, скорость и, самое главное, открытость исходного кода.

Под надежностью понимается не только защищенность от внешнего проникновения при работе компьютеров в локальной или глобальной сети, но и стабильность повседневной работы. Эти системы не виснут, что является, несомненно, большим плюсом для них. Также встроенная система пользовательских привилегий защищает систему и от самого пользователя, что тоже немаловажно. Операционные системы типа Windows NT, немного похожие на эти Unix-системы, пожалуй, наиболее конкурентоспособны, так как они тоже отличаются стабильностью и надежностью. Однако у них нет другого козыря, а именно: оси типа Unix являются ПО с открытым кодом. Эти оси, а также почти все программное обеспечение под них, написаны на языке Си, так что ты можешь скомпилировать любой исходник на своем компьютере и получить работающую программу, так как стандарт языка Си везде одинаков. Этим достигается многоплатформенность приложений под Unix. Также это сильно облегчает системное программирование, ведь теперь ты можешь изменить ядро системы, вынув оттуда ненужные компоненты, тем самым увеличив скорость работы всей системы в целом.

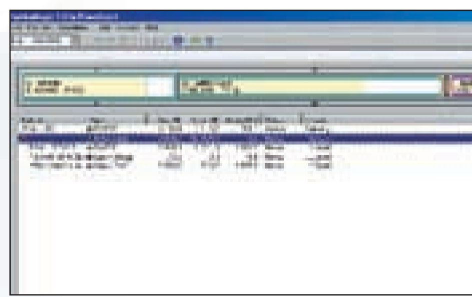
Однако и у Windows есть серьезные козыри. Во-первых, дружественный интерфейс, ко-

торого полностью лишена, например, ось FreeBSD. Но последние дистрибутивы Linux, а именно Linux ManDrake и Linux Red Hat, не так уж и отстают в удобстве работы. Пользуются широкой популярностью оболочки под Linux: Gnome и KDE. Они ни в чем не уступают по интерфейсу Internet Explorer'у. Второй и самый главный козырь Windows: слишком долгое господство на рынке операционных систем. Люди просто привыкли к принципам Drag&Drop, Plug&Play и т.п. И теперь переходить на другую файловую систему, осваивать принципы работы новой системы крайне сложно.

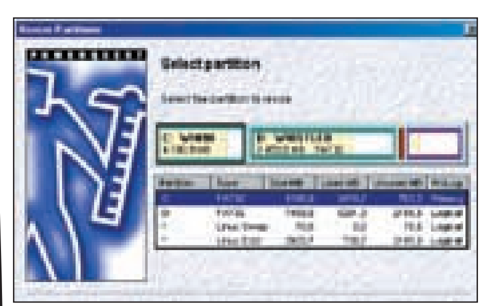
Но компьютер позволяет использовать несколько разных операционных систем, работающих по очереди. Например, для работы в Интернете ты можешь использовать FreeBSD или Linux, так как они более защищены от внешнего проникновения; для работы с текстами или документами ты можешь использовать Microsoft Office под Windows, хотя Star Office под Linux мало чем ему уступает. Для переключения между системами и обеспечения их работы существует целый ряд программ. В своей статье я хочу показать, как установить на твой компьютер несколько операционных систем, настроить их и сделать их совместную работу приятной и удобной.

<Это должен знать каждый!>

Твой жесткий диск может быть разбит на разделы. Минимум - один раздел на диске. Каждый раздел характеризуется своим размером и файловой системой. Операционные системы, использующие одну и ту же файловую систему, можно ставить на один раздел, например, Win95, Win98, WinME, Win2000 могут вместе стоять на одном разделе с файловой системой FAT32. На каждом разделе может быть только одна файловая система, так что для работы систем, использующих разные файловые системы, понадобится несколько разделов (например, Linux и Windows). Также каждый жесткий диск имеет главную загрузочную запись (Master Boot Record aka MBR). В нее записывается загрузчик, программа, управляющая загрузкой операционных систем. MBR представляет собой специальную область жесткого диска, которую автоматически загружает BIOS твоего компьютера; это самая ранняя стадия, на которой загрузчик может взять на себя управление процессом загрузки. Помимо MBR, есть еще первый сектор корневого раздела, это следующая стадия после MBR. Для создания, удаления и редактирования разделов существует несколько программ. Самые известные из них: Fdisk, Disk Druid и Partition Magic. Все эти программы эквивалентны по функциональности, но различаются по интерфейсу. Здесь первое место принадлежит, несомненно, программе Partition Magic. Благодаря интерфейсу в ней может разобраться даже ребенок. Для удобной работы с несколькими осями тебе понадобится загрузчик. Их также очень много, однако стоит отметить только LILO, LoadLIN, BootMagic и WinNT Loader. Выбор загрузчика зависит от того, какой набор операционных систем ты хочешь видеть на своем компьютере.



PartitionMagic сразу после запуска



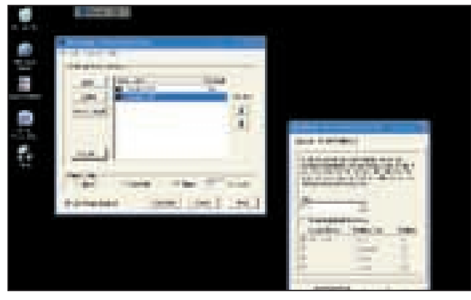
Создание новых разделов с помощью PartitionMagic от PowerQuest

<Как происходит процесс загрузки?>

После включения компьютера загружается BIOS. Он автоматически загружает MBR (если ты специально не настроил компьютер на загрузку с дискеты или CD-ROM), в котором записан загрузчик. Этот загрузчик должен знать: какие системы имеются на компьютере, где они находятся, как их загрузить.

Некоторые системы при инсталляции устанавливают свои собственные загрузчики, например, WinNT - NT Loader, Linux - LILO. При этом, если в MBR был какой-то другой загрузчик, то он стирается (MBR - имеет очень маленький размер, так что всем там не поместиться). Загрузчик из MBR может загрузить какую-либо ось или отдать управление другому загрузчику, который должен быть записан в первом секторе корневого раздела. Если ни в MBR, ни в первом секторе ничего не записано, компьютер выдаст ошибку: Non system disk or disk error.

Таким образом весь процесс установки и настройки систем заключается в правильной последовательности установки систем. При этом можно без особых усилий манипулировать процессом записи загрузчиков в MBR и первый сектор, что позволит создать удобное переключение между системами. Далее приводится набор операционных систем и порядок их установки с указанием на некоторые тонкости.

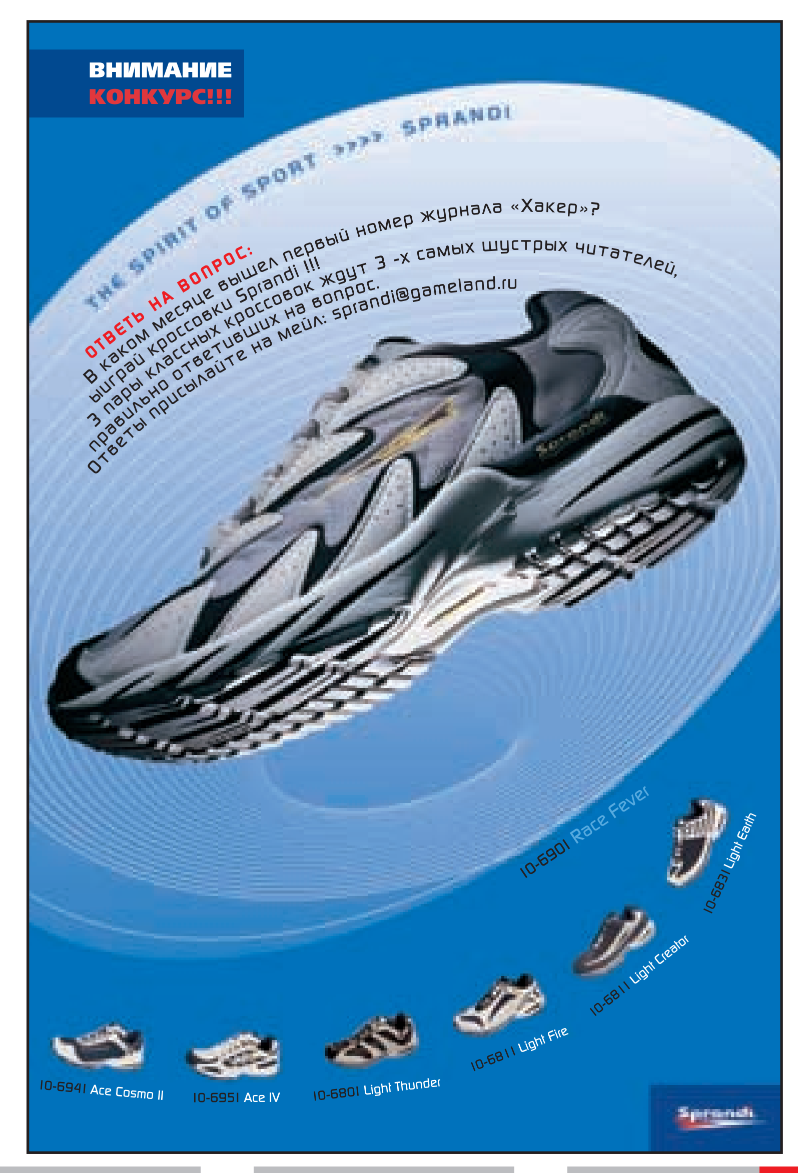


Конфигурация менеджера загрузки BootMagic от PowerQuest

<Win95/Win98/Win ME + Linux>

Первой ставим любой из вышеперечисленных Windows'ов, второй Linux (в другой раздел). Win при установке прописывает свой загрузчик в MBR. Linux при установке может устанавливать Linux Loader (LILO). Так как Linux устанавливается

NEXT



PC_Zone

Мультизагрузка на все случаи жизни
Несколько операционных систем на одном компьютере

Доля Алексей (tanat@yes.ru)

после Windows, выбери при его инсталляции запись LILO в MBR. (При этом программа установки очистит MBR и поместит туда загрузчик Linux'а.) LILO сам создаст меню загрузки и все будет нормально работать. (При загрузке компьютера LILO выдаст приглашение boot:. Если нажать TAB, то можно увидеть список всех систем, которые грузятся с помощью LILO.) Такой порядок наиболее удобен тем, что обычно либо Win95, либо Win98, либо WinME уже имеется, и установка второй системы не приводит к потере данных или появлению сбоев в работе.

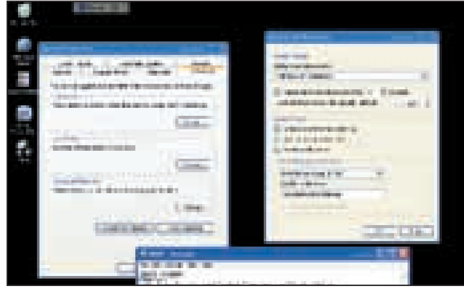
<Win95/Win98/Win ME + WinNT 4.0 + Linux >

WinNT 4.0 и Win2000 используют разные версии программы NT Loader (WinNT - версию 4, а Win2000 - версию 5). Поэтому эти две системы придется рассмотреть отдельно. Порядок установки: Win95/Win98/Win ME, WinNT, Linux. У Linux есть свой загрузчик (LILO), а у WinNT - свой (NT Loader). Они не конфликтуют между собой, а так как последней устанавливается Linux, то и активным загрузчиком будет LILO (он записывается в MBR последним). LILO обеспечит стабильную работу твоих систем, а также удобное переключение между ними.

<Win95/Win98/Win ME + Win2000 + Linux>

Порядок установки: Win95/Win98/Win ME, Win2000, Linux. Тут небольшая тонкость. Во время инсталляции Linux'а можно выбрать установку LILO в MBR, а можно - в первый сектор того раздела, куда ставишь Linux. (Установка LILO в первый сектор корневого раздела рекомендуется тогда, когда ты уже используешь другой загрузчик, например, OS/2 Boot Manager или NTLoader; в этом случае первым грузится другой загрузчик, который можно настроить на загрузку LILO.) Если ты выбрал первое, то может быть конфликт между LILO и NTLoader. Компьютер вообще не будет грузиться. Так как LILO ставится последним в MBR, то он и является активным и иногда конфликтует с NTLoader'ом. (Самое интересное, что иногда они не конфликтуют.) А есть второй вариант. Выбери установку LILO в первый сектор. Так как MBR не перезаписан, то там находится NT Loader. То есть Win95/Win98/Win ME и Win2000 грузиться будут. Загрузись под Linux (с помощью загрузочной дискеты, так как LILO не активен, а в NT Loader не прописан Linux), вставь отформатированную в Windows дискету и скопируй на нее bootsect.lnx . Для тех, кто не работал в Linux:

1. Монтируем чистую дискету: mount -t vfat /dev/fda0 /mnt/floppy
2. Копируем: dd if=/dev/hdaN of=/mnt/floppy/bootsect.lnx bs=512 count=1, где hdaN - тот диск, куда установлен Linux.
Далее загружаемся под Win2000/Win и переписываем bootsect.lnx в корневой каталог диска с Win2000. Если Win2000 стоит на диске c: , то файл нужно переписать в C:\ . Далее добавляем в файл boot.ini (он должен быть там же) строку C:\bootsect.lnx="Linux"
(если Win2000 стоит на диске c: и если в меню ты хочешь видеть пункт "Linux"). Тот же алгоритм можно использовать и при установке Win95/Win98/Win ME + WinNT 4.0 + Linux. Чтобы сделать активным не LILO, а NTLoader. Но помни: LILO должен стоять не в MBR, а в первом секторе раздела установки Linux'а. Теперь ты сможешь переключаться между системами под руководством NT Loader'а.



Редактирование файла boot.ini в Windows XP Professional

<Win95/Win98/Win ME + WinNT 4.0 + Win2000 + Linux>

Порядок установки как в заголовке раздела. Проблем быть не должно, только помни, что WinNT 4.0 и Win2000 используют разные файловые системы. Остальное в принципе как и в предыдущем разделе.

<Win+WinNT/Win2000>

Порядок установки: Windows95/98/ME, WinNT 4.0/5.0 (WinNT 5.0=Win2000). Конфликтов не будет.

<FreeBSD+Win95/Win98/Win ME>

FreeBSD надо устанавливать в ПЕРВЫЙ раздел на жестком диске. То есть: для создания нового раздела (для Linux) можно взять часть первого раздела, сделать из нее новый раздел (который будет уже вторым). А для FreeBSD: создаем новый раздел (который теперь второй), а на оставшийся (первый) устанавливаем FreeBSD. Таким образом, ВНИМАНИЕ, при установке FreeBSD вся информация на жестком диске будет потеряна! Четко выполни инструкции:
1. Форматируем винчестер на низком уровне. Обидно, но вынужденно.
2. Загружаемся с дискеты.
3. Запускаем PartitionMagic/FDisk.
4. Отделяем от первого основного раздела кусок. Получается два раздела.
5. Второй (НО НЕ ПЕРВЫЙ) форматируем под FAT32.
6. Этот раздел приобретает имя C: (так как первый раздел не размечен вообще). Теперь устанавливаем FreeBSD.
8. Ставим простейший BootMagic (или любой другой Boot Manager). Этот загрузчик обеспечит работу и Win95/Win98/Win ME, и FreeBSD.
По-другому FreeBSD поставить сложно, но можно. Например, установив FreeBSD сразу в первый раздел (она его отформатирует), а из-под нее уже установить Win (если ты умеешь работать под FreeBSD, что является проблематичным; если ты хочешь ознакомиться с этой операционной системой, а до этого работал только с Win). Если, например, сделать все то же самое, что в алгоритме, но не форматировать винчестер, то не удастся установить Win, так как он хочет стоять только на диске C: . Именно поэтому установка FreeBSD требует большой смелости.

<FreeBSD + Win2000>

То, что FreeBSD ставится с Win2000, не отменяет ее желание стоять в первом разделе. То есть ты можешь и не форматировать винчестер, но первый раздел для нее обеспечь! Алгоритм такой же, как и в предыдущем разделе. Только один важный момент: NT Loader 5.0 (используемый Win2000) не видит FreeBSD. Что очень печально :(. Он говорит что-то типа: "Неизвестный раздел" или "Неизвестная файловая система". Следовательно, загрузчик NT использовать не удастся. Поэтому, как и в алгоритме, нужен другой загрузчик. Но тут проблема. Некоторые загрузчики под NTFS5 работать не хотят (Boot Manager от Power Quest не исключение). Так что их придется устанавливать либо под FreeBSD (и уже из-под нее настраивать), или (что намного проще) сделать специально раздел FAT32 и работать с него. Можно, конечно, поискать другой загрузчик, работающий под NTFS5. А можно, как и в разделе Win95/Win98/Win ME +Win2000 + Linux, переписать файл загрузки FreeBSD и поместить его в каталоге Win2000 (и настроить boot.ini, естественно). Команды такие же, как и для Linux'а (последний способ я бы и рекомендовал).

<FreeBSD + Win95/Win98/Win ME + Win2000/WinNT 4.0>

Последовательность: первый раздел не размечен (второй называется C:), во второй устанавливаем Win, потом устанавливаем Win2000/NT 4.0 (куда захотим, но только не в первый неразмеченный), настраиваем их совместную работу (раздел Win+WinNT/Win2000), устанавливаем FreeBSD (правильно, в первый раздел), настраиваем NT Loader (перенося файл загрузки, как указано в предыдущем разделе) или устанавливаем какой-либо менеджер загрузки, который видит NTFS5/4, и работаем.

<FreeBSD +Win95/Win98/Win ME + Win2000 + WinNT4.0 + Linux>

План как в разделе Win95/Win98/Win ME + WinNT 4.0 + Win2000 + Linux, но только оставить первый неразмеченный раздел и в конце записать туда FreeBSD. Далее переносим файл загрузки FreeBSD системы, редактируем boot.ini и работаем.

<MS-DOS + Linux + FreeBSD>

Для полноты картины надо было бы рассмотреть еще и MS-DOS. Но, на мой взгляд, эта система используется редко, хотя режимы ее эмуляции до сих пор остаются во всех Windows системах. А так как есть режим эмуляции, то сама система как таковая не нужна. Одно дело, если ты работаешь в связке FreeBSD+MS-DOS+Linux (или в каких-то ее комбинациях). Тогда можно сказать, что, во-первых, существует известная утилита LOADLIN, позволяющая из-под DOS запускать Linux, во-вторых, любой менеджер загрузки видит FAT16 (именно на ней стоит MS-DOS) и файловые системы Linux и FreeBSD. Так как все системы используют разные файловые системы (следовательно, ставятся в разные разделы), то проблем не будет. Ставь по порядку: MS-DOS, Linux, FreeBSD.

Знай!

В заключение хочу сказать следующее: во-первых, используй коммерческие менеджеры загрузки (например, Boot Magic) только при необходимости. Старайся обходиться только LILO или NTLoader'ом. Это является не только хорошим стилем, но эффективным средством управления процессом загрузки, интегрированным в одну из систем. Побольше экспериментируй: поставив несколько систем, настрой их мультизагрузку разными способами и выбери тот, который больше понравился.
Надеюсь, что процесс инсталляции новых осей и их настройки у тебя пройдет успешно! Удачи



PC_Zone

OffLine-страны

Сергей Скрыпников 'AKA' Slam (sergey@soobcha.ru)

OffLine-страны

Краткий географический обзор интернет-блокированных стран

Привет, дружок. Вот ты, наверное, сейчас сидишь и листаешь этот журнал, а пару минут (часов, дней) назад сидел, уставившись в монитор, разглядывая вкусненькие сайты. Интернет для тебя и меня - это что-то повседневное, мы, наверное, уже не представляем себе, как можно написать реферат, курсовую или сочинение, не имея инета... Так вот, представь себе, что в мире есть такие страны, в которых Интернет существенно ограничен (уже не сможешь накачать себе нового софта с варезных сайтов), а то и вовсе ЗАПРЕЩЕН! Сегодня мы о них и поведем свой разговор.

Part 1. Episode 1. Taliban

Первой страной в списке, как ты уже догадался, будет Афганистан. Ты, скорее всего, слышал, что они "натворили" в США, за что теперь и несут наказание, но мы не об этом. Бывшая афганская правящая партия "Талибан" запретила международным благотворительным организациям, базирующимся в стране, использовать Интернет. Положение осложняется тем, что обычная почта в Афганистане не работает, а действующих телефонов - очень мало. Интернет оставался единственным способом связи с внешним миром.
Как сообщает Associated Press, 21 июля прошлого года мулла Мохаммед Омар также запретил всем правительственным организациям Афганистана пользоваться Интернетом, в том числе и электронной почтой. Единственное интернет-соединение в стране оставалось в Кандагаре, где базировались лидеры "Талибана". Про то, что обычные граждане страны не могут пользоваться Интернетом, и говорить не приходится - у них просто отсутствует техническая и материальная возможность.

В эдикте муллы Омара не сообщалось, как будет контролироваться исполнение запрета. Однако мулла сообщил, что это работа для министерства искоренения порока и насаждения добродетелей. Министерству связи отдано распоряжение обеспечить невозможность использования Интернета. Не уточняется также наказание за выход в Сеть. По словам муллы, оно будет назначаться исходя из законов шариата. До сих пор остается непонятным, чем конкретно использование Сети может повредить исламу. В течение нескольких лет талибы использовали Интернет для пропаганды своих взглядов. Однако, по всей видимости, лидеры движения не собирались предоставлять рядовым мусульманам доступ к "чуждым идеям".

Распространять идеи талибов в Интернете будут только надежные и проверенные руководители, на которых мировая культура не окажет своего разлагающего влияния. С 1996 года в Афганистане ЗАПРЕЩЕНЫ КИНО, ТЕЛЕВИДЕНИЕ и исполнение ЛЮБОЙ музыки. В июне этого года талибы уже начали запрещать глобальную Сеть, но заявляли, что не собираются запретить Интернет полностью. Они собирались перекрыть доступ к непристойным, аморальным и антиисламским материалам в Сети. Вероятно, ввести выборочную цензуру оказалось слишком сложно, поэтому было принято решение просто отрезать государство от Интернета. Сроки действия запрета не оговаривались. Считается, что запрет будет действовать до того времени, пока руководство "Талибан" не найдет эффективного способа фильтрации входящего и исходящего из страны траффика. Ну что, как ощущения? Поехали дальше?

Episode 2. Israel

А вот об этом, я думаю, знает лишь малая часть населения нашей страны. Ты мог представить себе, что в Израиле тоже Интернета нет, и, если ты еврей и живешь там, то тебе просто-напросто никто не разрешит почитать www.xakep.ru в онлайне :(. Теперь официальным языком: израильские раввины-ультраортодоксы (вот так словечко =)) запретили евреям использовать Интернет, поскольку в нем встречаются богохульные материалы. Запрет был инициирован лидерами влиятельной группы Бельц Хасидик в октябре, а впоследствии принят в качестве руководства к действию практически всеми ультраортодоксальными общинами. Недавно израильские ультраортодоксальные лидеры встретились для того, чтобы обсудить возможность вообще запретить использовать компьютеры, сообщает AP со ссылкой на еженедельную израильскую газету "Хамаханей Хахареди". Впрочем, запрет компьютеров показался раввинам излишней мерой, поскольку компьютеры доказали свою ценность в сфере изучения Танаха (так в иудаизме называется Ветхий Завет) и в ведении мирских дел. Однако Интернет, где встречаются ссылки на порнографические сайты (а главное - сами порнографические сайты, куда так легко попасть), по их мнению, определенно выходит за рамки дозволенного (а вот нам так не кажется :)). Решение запретить использование Интернета коснется более полумиллиона израильских ультраортодоксальных евреев.
Еще одна часть населения Земли отрезана от цивилизованных людей :-(

Episode 3. Sun Microsystems

Интересный заголовок, да? Да, и солнышкиных коснулось общая напасть: руководство корпора-

ции Sun распространило среди своих сотрудников письмо, в котором всем работникам предписывается в ближайшее время ПРЕКРАТИТЬ пользоваться Интернетом, если это не связано с производственной необходимостью. Это письмо попало в редакцию британского онлайнового журнала The Register. В письме сотрудников призывают по минимуму пользоваться браузерами, воздержаться от передачи данных по протоколу FTP, не вкладывать в электронные письма большие файлы. Такие меры авторы корпоративного письма Sun связывают с грядущим составлением годового отчета предприятия. Путем ограничения использования Интернета в Sun надеются снизить расходы на аренду информационных каналов и таким образом увеличить сумму общей прибыли, о чем прямо заявляется в письме. Редакция The Register заявила, что ее приводит в недоумение такая политика компании, девизом которой являются слова “The Network is the Computer” (“Сеть - это компьютер”). Не правда ли, странно?

Episode 4. Турция

Парламент Турции принял закон о цензуре в Интернете. По решению парламента на контент сайтов накладываются те же ограничения, что и на обычные печатные издания. Как сообщает AP, согласно вновь принятому закону, за публикацию заведомо ложных или оскорбительных материалов владельцы сайта будут платить штрафы. Максимальный размер штрафа составляет 85 тысяч долларов (так что, если поедешь жить в Турцию, то не вздумай выкладывать на свою страничку фотки голых Бритни Спирз и Курниковой). Однако в первоначальную версию закона были внесены поправки. Из закона была вычеркнута статья, которая предписывала всем сайтам без исключения получать одобрение правительственных органов перед появлением в Сети, а затем каждый день предоставлять в соответствующие органы распечатку всех обновлений сайта. Ты только представь себе такое, а потом уже смейся :-)). Закон ограничивает свободу не только Интернета, но и традиционных средств массовой информации. Например, закон запрещает частным лицам и компаниям владеть крупными пакетами акций телевизионных каналов и радиостанций, аудитория которых составляет более 20 процентов от годовой аудитории по стране. Каналы, нарушившие этот запрет, могут подвергнуться крупным штрафам.

Episode 5. Лаос

Правительство Лаоса опубликовало список действий в Интернете, которые считает незаконными. Список помещен в центральной газете Лаоса Vientiane Times. В список запретов вошли призывы к протестам против правящей Лаосской революционной партии и правительства страны, кража данных и нарушение авторских прав, импорт и экспорт порнографических изображений (поедешь жить в Лаос, не забудь взять у друга винчестер сладенького), реклама сексуальных услуг через Интернет и публикация государственных тайн. Также под действие правительственного запрета подпадает любая деятельность, которая может нарушить мир и спокойствие в Демократической Республике Лаос. Например, это касается публикации на сайтах страны новостей, которые правительство сочло вредными или вводящими население в заблуждение. В нашей стране, по-моему, половина таких новостей :(). Запреты действуют как на частных лиц, так и на организации. Кроме того, приведен список наказаний, которые будут применяться к нарушителям запрета. Это предупреждения, штрафы, увольнение с должности и даже тюремное заключение. Применение смертной казни за нарушение вышеперечисленных запретов правительство Лаоса ПОКА не планирует.

Episode 6. Made in China

Китайское правительство объявило об очередных мерах по ужесточению государственной интернет-цензуры и контролю над местами общественного доступа в Сеть - сообщает агентство Xinhua. На 3 месяца приостанавливается открытие новых интернет-кафе, а все существующие должны будут пройти перерегистрацию. Министерство информационной индустрии Китая по-

PC_Zone

OffLine-страны

Сергей Скрыпников 'AKA' Slam (sergey@soobcha.ru)

прежнему считает точки общественного доступа в Сеть "рассадниками инакомыслия и порока". Теперь к числу пороков, помимо порнографии и чатов, причислены и компьютерные игры. Товарищ министр выказал беспокойство по поводу возникновения пристрастия у подростков к подобного рода занятиям. Количество китайских пользователей Сети растет весьма быстро. Согласно правительственным данным, с 22,5 миллионов в 1999 году оно увеличилось на 153 процента.

Партия и правительство пытаются сделать все, чтобы Интернет не оказывал разлагающего влияния на население в идеологическом и моральном аспектах. Последние масштабные мероприятия в этом направлении проводились в ноябре прошлого года. Тогда были обнародованы публикации новостей в Интернете, а также поведения пользователей в чатах и форумах. Все новости перед публикацией должны проходить обязательную цензуру в Отделе информации Государственного совета. Сайтам запрещено самостоятельно писать или собирать новости, они должны заключать контракт с одним из государственных средств массовой информации и использовать новости только этой организации. Редакция сайтов также должна в обязательном порядке указывать источники тех статей, которые публикуются на сайте. В каждом из китайских интернет-СМИ за эту работу отвечает специальный сотрудник. Контроль форумов и чатов осуществляет министерство информационной индустрии. Ни одно частное лицо и ни одна организация не может открыть чат или форум на своем сайте без специального разрешения или до завершения специальных регистрационных процедур.

Сайты также должны регистрировать каждого пользователя, посетившего чат или форум, и просматривать все сообщения в целях выявления "незаконных". Обо всех сообщениях, нарушающих правила, владельцы сайтов должны докладывать в министерство. В правилах предусмотрено девять категорий "незаконного" поведения в Интернете. Среди них - "угроза государственной безопасности", "распространение феодальных предрассудков", "угроза интересам Китая и гордости государства", а также порнография и азартные игры в Интернете. На предмет проверки выполнения всех правил полиция устраивала рейды по местам общественного доступа в Сеть. В результате этих рейдов в Шанхае было закрыто 500 компьютерных клубов и свыше 100 интернет-кафе. В Гуанжоу было закрыто 1,5 тысячи салонов видеоигр - за отрицательное влияние на молодежь.

Как сообщает агентство France Press, Верховный суд КНР объявил, что, согласно новым законодательным актам, "кража, покупка или разглашение государственных секретов" через Интернет отныне приравнивается к государственной измене и карается СМЕРТНОЙ КАЗНЬЮ! Впрочем, как уточняет агентство "Новый Китай", при наличии тех или иных смягчающих обстоятельств смертная казнь может быть заменена на тюремное заключение сроком от 10 лет до пожизненного.
Постоянный комитет Национальной народной ассамблеи опубликовал список преступных деяний, подпадающих под новые правила. Наряду с прочими в список вошли проникновение на сайты государственных и военных учреждений и распространение электронных вирусов.

Episode 7. Саудовская Аравия

Единственный интернет-провайдер страны закрыл доступ к клубам по интересам на портале «Yahoo!». Такое решение мотивируется тем, что провайдер не в состоянии отслеживать ресурсы, содержащие порнографию, антиправительственные и антиисламские высказывания и другие "неподобающие материалы". Подданные Саудовской Аравии создали на сайте Yahoo! Clubs 266 клубов, общее число активных участников которых достигало 60 тысяч человек. На прошлой неделе в интервью, данном газете Al-Iqtissadiya, Халил Джедаан, начальник службы безопасности провайдера, объявил о закрытии доступа ко всем клубам Yahoo!. Некоторые участники форумов, на которых никогда не публиковалось крамольных материалов, выражают протест против решения интернет-провайдера. В феврале жители Саудовской Аравии получили возможность выйти в Интернет. К настоящему моменту 110 тысяч граждан страны являются пользователями Сети. Тем не менее здесь, как и в других арабских странах, Интернет в целом и действия отдельных его пользователей находятся под жестким правительственным надзором. «Морально-политический облик» портала Yahoo! вызывает нарекания не только у ортодоксальных мусульман. В апреле Международная лига по борьбе с нацизмом и антисемитизмом, офис которой расположен в Париже, подала в суд на французское отделение Yahoo! за то, что на онлайн-аукцион в рамках этого портала были выставлены вещи, содержащие нацистскую символику. Дело до сих пор не закрыто: суд решает, возможно ли техническими средствами оградить французов от нежелательных ресурсов.

Part 2. Episode 1. Молдова

Министерство транспорта и связи Молдовы приняло постановление, согласно которому IP-телефония приравнена к голосовой связи. По молдовским законам эти услуги может предоставлять только государство. Фактически постановление запрещает негосударственным провайдерам заниматься IP-телефонией. Впрочем, правительство подчеркнуло, что IP-телефония в пределах Молдовы - разрешена, а международные звонки через интернет-провайдеров будут разрешены не ранее 1 января 2004 года. В начале января несколько ведущих молдовских провайдеров объединились в "Общественный комитет провайдеров IP-телефонии" и подали совместный иск в апелляционную палату. Иск был удовлетворен, а действие распоряжения правительства приостановлено. Однако на следующий день все провайдеры получили письмо от правительства, в котором сообщалось, что никакой суд не вправе постановление отменять. Объем молдовского рынка телефонных карт к осени 2000 года оценивался примерно в 500 тысяч долларов в месяц. По некоторым данным сумма ущерба "Молдтелекома" (государственной телефонной компании) от IP-телефонии оценивается в 30 миллионов леев, то есть 2,5 миллионов долларов за 2000 год. Есть версия, что именно эти убытки и являются причиной правительственного постановления.

Episode 2. Афганистан

Ну и на десерт вот что я для тебя нашел:
в продолжение своей борьбы с плодами чуждой мусульманам цивилизации и культуры власти Афганистана, вслед за уничтожением статуи Будды и запрещением пользоваться Интернетом, ввели запрет на использование обычных компьютерных компакт-дисков. Как сообщает The Register, правительство талибов опубликовало дополнение к списку запрещенных к использованию "немусульманских" предметов. Помимо CD, в списке присутствуют также звуковые карты, гитары, галстуки, губные помады, спутниковые антенны и свиной жир. Таможне велено отбирать все немусульманские предметы на границе и передавать их в министерство развития добродетели и искоренения пороков.

Part 3. Episode 1. Happy End

Ну вот, думаю, что ты теперь стал еще более культным хацкером, нежели был ранее, ведь ты теперь знаешь почти все о том, где и почему запрещен или частично запрещен Интернет. Если появятся какие-то вопросы, то мой мыл всегда открыт для ваших писем!

P.S. При подготовке статьи использовались материалы www.netoscope.ru, www.internet.ru, РИА-НОВОСТИ, ну и, конечно, материалы из мозговых извилин автора :).



Shell-coding: программируем в *nix-консоли

Shell-coding: программируем в *nix-консоли

SHuRuP

Когда сидишь в консоли (а все мы с этим сталкиваемся), невольно хочется оптимизировать/упростить работу в ней. Как это сделать? Многие посоветуют учить C/C++, но зачем напрягаться больше, если есть способ проще? У всех *nix-систем (современных) обязательно есть несколько командных интерпретаторов, вот самые известные из них:
Bourne Shell aka /bin/sh - именно он и будет рассматриваться в этой статье (инициализация - .profile);
Bourne-Again Shell aka /bin/bash - идентичен Bourne Shell (.profile и .bashrc);
C Shell aka /bin/csh - интерпретатор для C-программеров (.login и .cshrc).

<Написание скриптов на Bourne Shell>

Выполнение скриптов на sh равносильно набиранию всех этих команд с консоли.
Все программы должны начинаться с: #!/bin/sh
Комментарии начинаются с помощью символа '#'. Значения переменным задаются так:
var1=value
var1 - переменная, value - значение этой переменной. Дальше следует использовать данную переменную с символом '$' в начале ($var1). Существуют также другие возможности получения переменной:
${var1}text - отделяет значение $var1 от последующего текста (text);
${var1:=var2} - если значение $var1 не определено, то ей присваивается значение $var2;
${var1:-var2} - если значение $var1 не определено, то выводится значение $var2 ($var1 остается не определенным).

<Пример простого скрипта:>

```
#!/bin/sh
#script 1
var1=text1
var2=text2
echo ${var1}klm
#выведет text1klm
echo ${var1:=$var2}
#выведет text1
echo ${var4:=$var2}
#выведет text2
echo ${var4:-$var1}
#выведет text2
```

Некоторые переменные, используемые sh:
$$ - pid текущего shell'a;
$! - pid последнего процесса в фоновом режиме;
$? - код возврата последнего процесса;
$x - где x-числа: параметры, переданные скрипту ($0 - последний запущенный скрипт).

```
#!/bin/sh
#script 2
echo "script filename: $0"
#выведет название файла данного скрипта
echo "value1: $1"
#выведет первый параметр, заданный скрипту
echo "value2: $2"
#выведет второй параметр, заданный скрипту
```

Параметры скрипту задаются так:
/home/shurup/script1 value1 value2 value3
value1, value2, value3 - параметры для скрипта.

В Bourne Shell также возможно создание условий:
if [условие]
then действия при выполнении условия
else действия при невыполнении условия
fi

<Пример использования:>

```
#!/bin/sh
#script 3
if [ $1 == $2 ]
then echo "$1 равно $2"
else echo "$1 не равно $2"
fi
```

Циклы в sh создаются так:
while команда1
do
действие1
done

Действие1 будет исполняться до конца выполнения команды1.

<Пример использования:>

```
#!/bin/sh
#script 4
while :
do
echo test
done
```

В случае запуска этого скрипта команда 'echo test' будет выполняться в бесконечном цикле.
Для считывания информации в sh используется команда 'read'.

<Еще один пример использования циклов со считыванием информации:>

```
#!/bin/sh
#script 5
cat ./sh_script5.txt | grep text1 |
while read text
do
        if [ $text == "text1" ]
        then echo "text1 был успешно
найден в файле sh_script5.txt"
        else echo "text1 не был найден
в файле sh_script5.txt"
        fi
done
```

Этот скрипт надо запускать из одного каталога с файлом sh_script5.txt. Файл sh_script5.txt выглядит примерно так:
text7
text45
text1
text35
И на этот файл должно быть право чтения (chmod +r sh_script5.txt).

Теперь ты знаком с основами кодинга в Bourne Shell. Успехов на этом поприще!

P.S. Все скрипты можно скачать здесь: http://nix.h1.ru/articles/shprog.zip





PC_Zone

SWISH 2.0
ЗАМУТИ FLASH-РОЛИК БЕЗ FLASH'A!

Stepan Ilyin aka Step (step@real.xakep.ru)

Swish 2.0

Замути flash-ролик без flash'a!

Ты наверняка знаешь, что такое Macromedia Flash. Я даже не сомневаюсь, что ты уже пробовал слепить свои собственные ролики во Flash (ну, например, читая соответствующую статью в Х). Но, скорее всего, ты вовремя на это забил, посчитав процесс создания Flash-анимации занятием сложным и кропотливым. Но все может перемениться, потому что сегодня я тебе расскажу о новом, альтернативном способе сознания флеш-роликов при помощи программы Swish.

Что такое Swish и с чем его едят?

Что же такое Swish? Здесь сложно дать какое-либо определение, поэтому позволю себе провести аналогии: Macromedia Flash - для профессиональных дизайнеров, Swish - для новичков и профессионалов, которые экономят свое время. То есть новомодный Swish - нечто вроде упрощенного варианта Flash. Нет-нет, не плюйся. Это не значит, что в Swish'е оставили только самое элементарное, напротив, разработчики (great respect) собрали наиболее распространенные и красивые эффекты, которые можно выполнить при помощи Macromedia Flash, и сделали из них кучу plug-in'ов к своему творению. То есть профессиональный эффект теперь можно сделать всего за несколько секунд, на реализацию которого в обычном Flash'е тебе понадобится НАМНОГО больше времени. Надеюсь, я тебя заинтриговал, поэтому беги на www.swishzone.com и скачивай последнюю версию Swish'a (на момент написания статьи - 2.0). Программа шароварная, так что решать, что с ней делать, будешь сам: можешь заплатить 49$ или пойти на традиционный astalavista.box.sk.



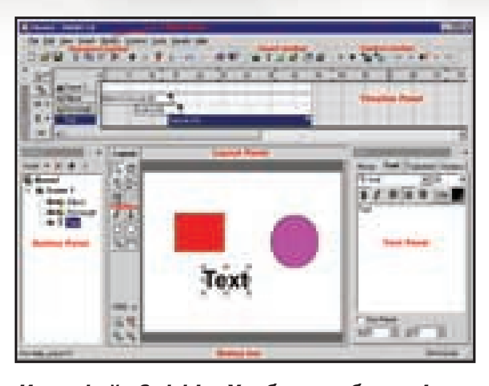
Сайт разработчиков



Вот они, имена героев!

Три, два, один, поехали!

Надеюсь, закачка и установка проблем у тебя не вызвала, поэтому приступим к непосредственному ознакомлению со Swish. Если ты уже работал с Macromedia Flash'ом, то интерфейс покажется тебе знакомым, тем не менее все радикально изменилось, и рассчитывать на легкое ознакомление довольно глупо. Я долго думал, с чего начать: с описания возможностей, разъяснения функций каждого из окошек (компонентов), обрисовки каждого эффекта - но все-таки решил объяснять все сразу по ходу создания твоих первых swish-роликов.



Интерфейс Swish'a. Удобнее не бывает!

Каждый из вас, наверное, сейчас думает: ну и зачем этот Swish мне нужен; если уж что-нибудь начинать изучать, то уж полнофункциональный и общепризнанный Macromedia Flash, а работ, выполненных в Swish'е, я еще даже и не видел. Не вопрос! В главном меню (обычное меню программы, которое находится у названия окна) выбирай File -> Samples -> и по очереди посмотри предоставленные разработчиками примеры. Более того, можешь зайти на официальный сайт Swish'a и посмотреть раздел Demos. Ну как, впечатлило? Надеюсь, тебя впечатлит еще больше то, что ты наверняка без проблем будешь делать ролики не хуже, а, скорее всего, лучше после прочтения данной статьи и не очень продолжительной практики.

В первый раз, в первый класс

Итак, внимательно посмотри скриншот, где указанны названия каждого из компонентов юзерско-

го интерфейса, функции каждого я объясню тебе по ходу создания ролика.

1. Заходи в Main Menu > File > New. Тем самым ты создашь новый файл. В принципе, это можно было и не делать, если ты еще ничего не трогал.

2. В правой панели выбирай закладку Movie и поставь какие-нибудь значения длины (Width) и высоты (Height) и, например, 500 и 400 пикселей соответственно. Здесь же можно поменять скорость проигрывания - Frame Rate, который по умолчанию стоит 12. Если ты собираешься рисовать шедевры прямо в Swish, а не импортировать графику из других векторных редакторов (например, из Corel Draw), то можешь включить сетку (grid), параметры которой доступны тут же.

3. Этот шаг не обязательный, но я тебе искренне советую всегда его использовать для большего удобства. Если ты собираешься рисовать маленький баннер или, напротив, огромный flash, то работать с масштабом 1:1 (то есть с реальным размером) просто невозможно, поэтому в Layout панели доступны параметры Zoom'а. Ну а в нашем случае удобно нажать на Zoom 100%. Кстати, при использовании Zoom'а изображение централизуется - это особенно актуально использовать после изменения размеров ролика, потому что рабочая область всегда куда-то уезжает...



Movie панель

4. Внимательно осмотри Outline Panel, там есть кнопочка Insert, которая в переводе с буржуйского значит «вставить» =), тем не менее, ни о чем пошлом здесь речь не идет, поэтому любителей извращений прошу перейти к чтению статьи Дани и его осликов. После нажатия этой кнопки появится меню, в котором можно выбрать компонент, который нужно вставить. В общем-то, самые нужные из них это: Text (отрывок текста, надпись), Button (кнопка, пимпа), Sprite (спрайт), Scene (сцена; слой, на который будут «класться» эффекты), Content (импортированный элемент). О каждом из них ты сможешь прочитать позже. Сейчас же смело выбирай Text. Кстати, может получиться так, что кнопочка «Insert» будет недоступной, просто сперва надо выбрать сцену, на которую нужно что-либо вставлять (в нашем примере она пока одна - Scene1).

5. На рабочей области появится слово «Text». Теперь в правой панели выбирай закладку «Text», в которой доступны параметры текста. Измени слово «Text» на свой ник. Ничего необычного здесь нет, так что я рассчитываю, что с этим ты разберешься сам, отмечу лишь возможность располагать текст горизонтально и вертикально, а также нижнюю часть панели, где можно указать так называемое Has name (системное имя), а также интервалы между символами и строками.

Layout панель



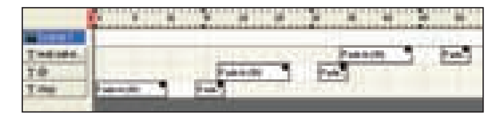
Outline панель

6. Перейдем к ознакомлению с Timeline Panel, одной из самых важных вещей в Swish'е, позаимствованной у своего старшего брата. В самом верху панели устроилась шкала кадров, ниже находится клетчатая область, каждая клетка которой относится к одному из кадров и компоненту, находящимся в списке справа. Таким образом, выбрав нужную клетку, можно вставить какой-либо эффект, изменить его продолжительность и месторасположение. Более того, здесь доступны привычные для нас функции типа drag'n'drop и cut'n'paste.



Actions панель

Ладно, хватит теории, приступим к практике. Выбери столбец под нулевым кадром и строку напротив текстового компонента. Затем нажимай на кнопку «Add Effect» (добавить эффект) и из выпавшего меню выбирай эффект «Fade in». Появится окошко с кучей настроек твоего эффекта. Нам же нужно сделать так, чтобы наша надпись постепенно увеличивалась и проявлялась. Итак, снимаем галку «Continue from previous effect», после чего появится новая закладка «Start at». Здесь можно установить первоначальные координаты, размеры и цвет элемента, но сейчас нам нужно поменять лишь размеры, поэтому нажимай на кнопку «X Scale» и в появившемся меню выбирай Scale Factor, значение которого поставь 25%.



Timeline панель



Параметры одно из эффектов

Таким образом, размер нашего текста первоначально будет составлять лишь 25% от реального. Размер изображения маленький, картинка постепенно проявляется (тут мы ничего не меняли - это стандартная функция fade in), но текст не увеличивается. Конечно, ведь в настройках эффекта в закладке «Motion» надо поставить X Scale > Resize to 100%. Теперь можешь нажать на кнопку «Play» в тулбаре и посмотреть на свой первый флеш. Ролик будет повторяться, поэтому не забудь нажать «Стоп» перед продолжением работы.

7. Полученный ролик, конечно, неплохой, но, прямо скажем, не впечатляет... поэтому будем апдейтить. Выбери 14 кадр текстового элемента и нажми правой кнопкой мыши. Выпавшее меню покажется тебе знакомым, потому что оно полностью эквивалентно менюшке «Add effect». На этот раз выбирай эффект «Fade out», параметры которого оставь дефолтными. В результате твой ник должен постепенно увеличиться и проявляться, а затем постепенно испариться. Но испаряется он как-то долго, поэтому заходи в параметры эффекта (этого можно добиться, нажав правой кнопкой мыши на клетчатой области, где «лежит» эффект) и ставь продолжительность («Duration») равной 4.

Вездесущий toolbar

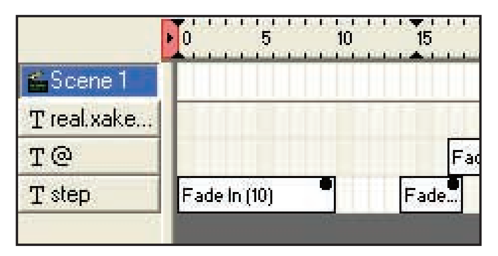
8. В итоге получится красивый эффект; если захочешь, можешь его проапгрейдить, указав различные цвета, размеры и продолжительность; но я хочу предложить тебе сделать цепочку: одно слово появилось и исчезло, появилось второе и т.д. Ты скажешь: «Проще простого!». Несомненно! Ты, наверняка, будешь тыкать уже знакомые эффекты, ставить им одинаковые параметры и т.д. Но есть способ намного рациональнее, о котором мне хотелось бы тебе рассказать, чтобы в будущем избавить тебя от совершенно ненужной и монотонной работы. Создавай еще 2 текстовых компонента. Они «лягут» друг на друга, и получится какая-то абракадабра, но ты не пугайся - далее все будет ok. Значение одного из них поставь равным «@» (без кавычек, естественно), а второго - имени твоего домена (например, real.xakep.ru). Теперь время поработать с Timeline панелью. В строке первого текстового компонента стоят два эффекта: fade in и fade out. Нажми на первый и, держа shift, на второй, там са-



PC_Zone

SWISH 2.0

Stepan Ilyin aka Step (step@real.xakep.ru)



Timeline панель

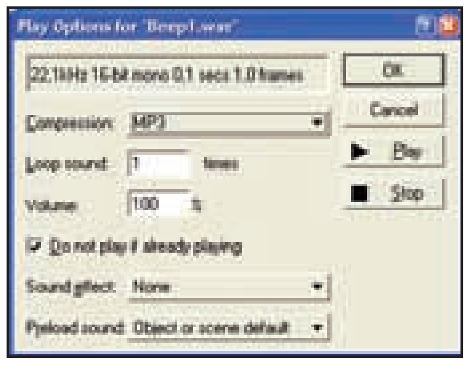
мым выделив обоих. Скопируй их в буфер. Да-да, это возможно! И потом просто вставь в нужные клетки TimeLine панели (то есть в строчке второго эффекта на 17 кадре, третьего - на 34-м). Должно получится как на скриншоте.

Импорт графики

Как импортировать графику? В OutLine панели нажимай кнопку Insert > Image. Для импорта доступны файлы следующих форматов: jpg, jpeg, gif, png, bmp, dib, что более чем достаточно. Если же тебе нужно импортировать векторную графику (wmf, emf, swf), то выбирай Insert > Content. Кстати, эквивалент Insert меню есть в обычном тулбаре, по-моему, намного удобнее пользоваться именно им. Продолжим работать с нашим роликом. Импортируй какое-нибудь изображение, например, рисунок, находящийся в папке swish/samples. В правой панели станут доступны параметры размера изображения, обводки, а также качества импортированного изображения. Для особо «одаренных»: качество изображения нужно ставить как можно меньше (естественно, в разумных пределах), чтобы размер окончательного флеша, который будет висеть у тебя на сайте, получился как можно меньше. Но тут же появилась проблема: импортированное изображение закрывает все текстовые компоненты, над которыми мы работали ранее. Не вопрос! Внимательно посмотри тулбар, в одной из секций будут четыре пимпы с изображениями черных и бордовых стрелочек. Нажми на самую правую «Send to back» (поставить назад), и все будет оки-доки. Рассказывать о каких-либо эффектах тут бессмысленно, потому что никаких отличий от эффектов, применяемых для работы с текстом, нет, а рассказать обо всех из них не хватит и 10 полос журнала.

Импорт музыки

Тут тоже ничего страшного нет. Можно импортировать музыку из mp3 и wav файлов, причем если ты импортируешь wav, то Swish его может закодировать в mp3 при помощи встроенного Lame Mp3 Encoder'a. Итак, в Timeline панели выбирай строку Scene1, на нужном фрейме нажимай правую кнопку мыши и в меню выбирай «Play sound». В правой панели станет доступна кнопка «Import», на которую ты и должен нажать. После выбора нужного файла заходи в «Options». В появившемся окне ты можешь выбрать нужную компрессию, количество повторов, громкость звучания, а также применить различные эффекты (!). Здесь же доступна функция preload sound - если ты импортировал большой звуковой файл, то рациональнее поставить загрузку звука перед началом действия, чтобы музон вдруг не заиграл в середине или, еще хуже, в конце ролика.



Опции импортированного звука

Кнопки, пимпы

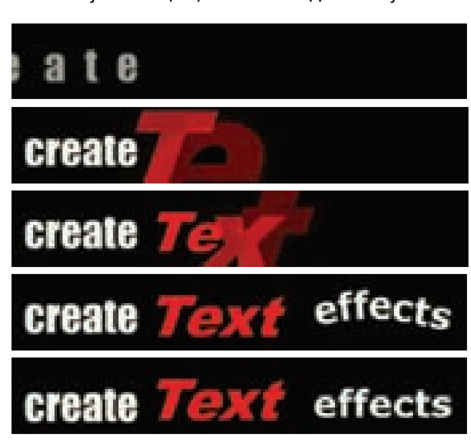
Кидай на рабочую область текстовый компонент. Затем нажимай на него правой кнопкой мыши и в выпадающем меню выбирай Convert > Convert to button. В OutLine панели появится возможность изменить текст в обычном состоянии (Up State), при наведении (Over State), нажатии (Down State). Здесь же доступны параметры области кнопки (Hit Rectangle), которые лучше не трогать. Кстати, если есть желание, то можешь поэкспериментировать здесь со звуками, настройки которых ты найдешь в правой панели в закладке Actions.

Как сделать «Preloader»

Если ты не знаешь, что такое прелоадер, то беги на www.xakep.ru. В самом верху страницы висит огромный флеш. Такая флешка с обалденной анимацией просто не может весить пару килобайт, поэтому ей нужно время, чтобы загрузиться. Так вот, чтобы посетитель не кричал в негодовании о том, что у него пага не грузится, придумали такую феньку, как прелоадер, который сразу же показывает какое-нибудь изображение с просьбой дождаться загрузки, одновременно закачивая остаток файла. Вещь очень полезная, поэтому мне бы хотелось объяснить тебе, как ее можно реализовать в Swish'е. Итак, создавай текстовый компонент и обозви его словом «loading». Затем воткни какой-нибудь эффект, желательно сделать так, чтобы начало и конец это эффекта совпадали, иначе при повторении эффекта изображение будет дергаться. Симметричности можно добиться, используя два эффекта, противоположные друг другу. Предположим, эффект у тебя заканчивается на 30 кадре, добавь на нем действие «Go to Frame» и в качестве параметра укажи 1 кадр. Теперь у нас есть зацикленная анимация, осталось сделать так, чтобы этот ролик крутился до загрузки остальной часть флеша. Выбирай 29 кадр и добавь действие «If frame loaded», и в параметрах укажи значение «-1» (без кавычек), а в выпадающем меню выбери «_nextscene_». Теперь в action панели выбери «Go to frame» и в настройках опять же укажи следующую сцену. Вот и все. Суть такова: на 29 кадре идет проверка на полную загрузку (параметр «-1» означает все кадры) следующей сцены; если такая произошла, то происходит переход на эту сцену, если же нет - то анимация продолжает повторяться и т.д. В принципе, Preloader можно реализовать еще и по-другому (смотри /samples/preloader.swi), но, мне кажется, этот способ наиболее удачлив и понятен.

Выводы

По-моему, разработчики DJJ Holding Pty поработали на славу и выпустили действительно стоящую вещь, которая уже завоевала сердца многих дизайнеров и просто любителей. Да, до Flash'a ей еще далеко, но в некоторых аспектах flash-анимации, например, в анимации текста, у Swish'a конкурентов нет (и пока не намечаются). Если ты хочешь быстро сделать менюшку, баннер, какой-нибудь анимированный текст, то можешь смело выбрать Swish; если же у тебя в планах сделать Flash-игрушку, то придется тебе сидеть за книгами по Flash'y. В общем, если тебе данная тулза понравилась, то советую прочитать прилагаемые с ней хелпы и туторы, а также посетить раздел RTFM на сайте разработчиков - этого будет вполне достаточно для полного освоения.



Ну вот и все, удачи тебе с капризными посетителями и придирчивыми хостерами!



GD95

Персонально для Вас





- Большой 12-строчный дисплей (просмотр 160 символов на одном экране)
- Вес – всего 84 грамма
- Выбор цвета подсветки дисплея
- Графический интерфейс пользователя
- Органайзер
- Полифонические мелодии
- Цифровой диктофон
- Запись мелодий звонка с микрофона
- Сервис Panamail

реальный размер



В дополнение к существующему набору функций **GD95**, компания **Panasonic** представляет новую услугу – **Panamail.**

Сервис **Panamail** – это возможность получать электронную почту прямо на Ваш **GD95.**

И это гораздо проще, чем Вы думаете.
Вам не понадобятся дополнительные кабели, специальные знания, запуск сложных программ – достаточно лишь один раз настроить Ваш телефон, и затем для получения почты нажать пару кнопок.
Этот сервис создан **персонально для Вас.**

Членам Клуба **Panasonic GSM**, предоставляется бесплатный почтовый ящик на сервере **http://www.panamail.ru**

Сервис **Panamail** доступен только для телефонов предназначенных для рынка СНГ.

Panasonic GSM

Москва: «Мобильные телесистемы» (095) 766-0166 • **Санкт-Петербург**: «Марвел» (812) 326-3232, «М-Связь» (812) 324-6333, «МТ-Компьютерс» (812) 325-2387 • **Украина:** «Комстайл» +380-44-220-6108 • **Беларусь:** «Орбител» +375-17-206-3636 • **Казахстан:** «Туркуаз Телеком» + 7-3272-397564

www.panamail.ru



Гарантийное обслуживание мобильных телефонов Panasonic на территории СНГ осуществляется только при предъявлении специального гарантийного талона Panasonic GSM с последующей проверкой авторизованным сервисным центром.

PC_Zone

Полезные команды в *nix
Упрости свою работу в Линуксе!

Нагорский Артем aka Cordex (cordex@xakep.ru)

Полезные команды в *nix Упрости свою работу в Линуксе!

Как часто мы, работая в Линуксе, забываем или не относимся серьезно к командам, которые реально способны убыстрить и кое-где упростить нашу жизнь. Я считаю, что необходимый набор таких команд должен знать каждый пользователь Линукса, а уж тем более читатель Х :). Вот о них-то мы и поговорим в этой статье.

Меняем владельца

Согласись, прикольно, а иногда и просто необходимо поменять владельца какого-нибудь файла. Эта возможность доступна на всех версиях твоего любимого Линукса. Синтаксис команды таков:

chown ownername filelist

где ownername - имя перца, на которого пишется завещание :), а filelist - список файлов. Естественно, это нужно проводить в статусе root'а. Вторая аналогичная команда:

chgrp groupname filelist

Этой командой изменяется не имя, а группа владения. Кстати, если ты захочешь применить на файле обе эти команды, убедись, что ты сначала выполнил команду с изменением группы владения (chgrp). Ведь с файлом, принадлежащим другому, ты ничего не сможешь сделать, конечно, если ты не рут.

Считаем и анализируем

Хочешь узнать, сколько раз юзеры логинились в систему или сколько раз она была перезапущена? Конечно, можно написать скрипт на Си, который бы выдавал тебе всю нужную инфу. Но можно поступить проще, воспользовавшись командой who со следующими ключами:

-b - Показывает время, когда в последний раз была запущена Ось.

-q - Показывает число залогиненных юзеров в данный момент.

-u - Показывает полный список залогиненных юзверей.

-t - Показывает время, когда в последний раз были изменены системные часы.

Между прочим, ты в курсе, где лежит список залогиненных юзверей в твоей системе? Нет? А я вот в курсе :). Но и с тобой поделюсь: вся эта инфа лежит в /etc/utmp. Поэтому, если хочешь написать свой скрипт на Си для команды who, о котором я говорил вначале, то ты знаешь, куда залезть за файлом.

Неудаляемые файлы

Очень легко можно создать неудаляемые с шелла файлы. Для этого нужно, во-первых, создать файл, использующий Си-программу или скриптовый файл, а во-вторых, использовать в качестве названия файла символы, которые не могут быть напечатаны с шелла. Примером может служить такая комбинация символов, как Ctrl-h. Так как это комбинация delete, то становится очевидным, что с шелла такой файлик не удалишь :). Для бестолковых приведу пример скрипта, который создаст файл с неймом Ctrl-h. Он должен быть набит в чем-нибудь типа vi-editor'а:

echo'' > 'a^h'

Небольшое пояснение. Чтобы напечатать это в vi, нужно вбить следующее:

Ctrl v //создаст следующий ascii-символ, который не будет интерпретироваться.

Ctrl h

Так, теперь поменяй доступ на файл и сделай его исполняемым. Создаться файл, который будет выглядеть по названию похожим на a, но неудаляемый из шелла! :). Хотя это, конечно, не значит, что его нельзя вовсе удалить: не шеллом единым рулит Линукс.

Смотрим процессы

Тоже очень неплохая и полезная команда, позволяющая просмотреть все процессы, протекающие на твоем компе. Да не просто показывает одни процессы, но и терминал или программу, управляющую тем или иным процессом. Команда эта - ps. Если же ее запустить с ключом -a - то можно просмотреть аналогичную инфу о процессах, протекающих у юзверях в твоей системе :). От себя отмечу, что, несмотря на свою простоту, команда позволяет сэкономить иногда значительные системные ресурсы, когда ты уберешь все ненужные тебе в данный момент приложения.

Изменяем приоритеты выполнения

Иногда бывает очень полезно сменить приоритет на выполнение какой-нибудь программы с обычного на более медленный, то есть так, чтобы на исполнение этой программы уходил меньший приоритет. В этом сможет помочь волшебная команда nice. Например, команда nice compress filename заставит исполняться файл filename с меньшим приоритетом по сравнению с другими файлами.

Освобождаем место

Нет, я, конечно, не заставляю тебя удалять твою любимую порнуху. Кстати, узнать, сколько у тебя для нее мегов осталось в данной дире, ты можешь командой du -s. А вот слегка освободить место на своем винте ты сможешь несложной командой compress. Она просто несколько уменьшит размер файла и сделает это с расширением filename.z. Если ты ее запустишь без ключа
compress nigga, то создастся файл nigga.z, а сам nigga удалится. Но если ты заюзаешь эту команду с ключом -v, то при уменьшении размера файла выдастся сообщение, что ты уменьшаешь. Например, nigga: Compression 50.26 - replaced with nigga.Z. Кстати, когда придет время, то получить файл обратно в исходном виде ты сможешь командой uncompress.

Предупреждение об опасности

Еще одна из полезных мелочей в *nix'ах. Очень часто случайно или по невнимательности мы удаляем или переписываем файлы. А прикинь, какую птицу обломинго ты увидишь, если там будет ОЧЕНЬ нужное тебе файло? :(Так вот, чтобы это не случилось, тебе поможет эта фишка. Ее смысл в том, что перед переписыванием/удалением файла будет подаваться запрос на уда-

ление. А нужно лишь немного подправить файл .cshrc, находящийся в твоей домашней директории, добавив следующие строки:

alias cp 'cp -i'
alias mv 'mv -i'
alias rm 'rm -i'

Где это я?

Признаю, иногда бывали такие моменты, когда я, активно лазящий по каталогам (со скоростью 4 катало-га/сек :), ища какие-то файлы, верчусь то сюда, то туда и в итоге теряю ориентацию (в пространстве, пошлый ты мой). Выйти из этой ситуации мне помогает команда pwd. Эта несложная команда возвращает тебе текущую диру. Показывается абсолютный путь к текущей директории. Например, я вот сейчас ввожу и вижу это: **/public/home/xakep/work.** Видишь, как наглядно?

Остальные команды

Помнишь, я говорил тебе, как важна быстрота? (и по жизни, и в *nix :) Так вот тебе на закуску команды, с помощью которых ты сможешь выполнять привычные операции со скоростью света.

sleep - Заставляет программу остановиться, "заснуть" на время. Очень удобно, допустим, для того чтобы в определенном месте посмотреть на какой-либо код. Применяется, естественно, в скриптах и программах.

cc filename - Чтобы скомпилировать какой-нибудь файл, например, под себя вызови эту команду. Создастся файл a.out, который ты можешь запускать. Поэтому компилируй все на свой вкус и цвет :).

!(начало после команды) - Повторяет последнюю команду. Например, !f для f90 filename.f -o filename.

clear - Улучшает зрение :).

pine - Как говорится, работаем в Линукс со скоростью света: эта команда для легкого использования почтовой программы. Стоит набить ее с ключом -I - как ты попадешь в папку Входящие (Inbox).

xgrab - Очень удобная команда, вызывающая прогу для создания снимка экрана.

setxkeymap - Команда для конфигурации клавиатуры после того как твои пальцы научились вставать в грамотную распальцовку.

Горячие клавиши:

^C - Завершает запущенную программу. Напомню для забывчивых, что это означает нажать CTRL+C.
^Z - Останавливает команду.
^ - В отличие от предыдущей, завершает команду.
^D - Делает logout на большинстве Unix-системах.
^P - Перейти к предыдущей команде.
^N - Перейти к следующей команде.
^Z - Прекращает текущий процесс и возвращает тебя в родимую среду шелла.
^L - Обновляет терминальное окно.
^U - Удаляет целую линию в строке. Очень удобно и быстро, когда имеется очень длинная строка кода, которую нужно удалить.

Итого

Вот и все. Но знай, что это далеко не все из полезных *nix команд. Для перечисления всех не хватит и журнала. Но не отчаивайся: скажу по секрету, что такой запас команд ты будешь пополнять всю свою жизнь в никсах. А в качестве подарка для читателей Х мы печатаем словарик полезных команд, который должен иметь под рукой (или над головой :) каждый уважающий себя линуксоид (вырежи и повесь над монитором).

Ну что, ты теперь любишь Линукс еще больше? :)

СЛОВАРИК ЛИНУКСОИДА

chown ownername filelist - Изменение владельца файла.
chgrp groupname filelist - Изменение группы владения файлом.

who, ключи:
-b - Время последнего перезапуска системы.
-q - Число залогиненных юзеров.
-u - Полный список залогиненных юзеров.
-t - Время последнего изменения системных часов.

Ps - Просмотр запущенных процессов.
-a - Тоже самое, но у твоих юзверей.

kill process number - Закрытие идущих процессов.

nice command_name file - Изменение приоритета выполнения.

Du - Место в текущей директории.

Compress - Уменьшение размера файла и сохранение его с расширением .z .
-v - Дополнительно выдается сообщение, какой файл ты уменьшаешь.

Pwd - Показывает тебе твою текущую директорию.

Sleep - Останов программы на время.

cc filename - Компиляция заданного файла.

!(начало посл. команды) - Повторяет последнюю команду.

Clear - Экстренная очистка экрана -).

Pine - Вызывает почтовик.
-I - Попадаешь в папку "Входящие".

Xgrab - Вызывает прогу для снимков экрана

Setxkeymap - Отконфигурируй свою клаву!

ls - Список файлов текущей диры без скрытых файлов.
-a - Со скрытыми файлами.

ping hostname - Пинг-запросы на удаленный хост.

Cal - Показывает календарь.

diff file1 file2 - Показывает разницу между файло1 и файлом2.

finger user - Дает полную инфу о юзвере, включая то, откуда он залогинился к тебе.

grep line file - Поиск определенной строки в файле.

more file - Выводит содержание файла.

quota - Дает полную инфу о состоянии дисковой квоты.
-v - Дополнительно выведет инфу и о текущем использовании дискового места.

talk user - Чат с пользователем на твоей Оси.

cp source destination - Скопировать файлы в указанное место.

cp filename nameofcopy - Создать копию файла.

rlogin machine - Прилогиниться к удаленному компьютеру.

set history = ## - Система запоминает последние ### команды.





<Folder 1>

Парень из нашего города, или "Как это бывает"

Реальная история, рассказанная "киберпреступником"

/ I N S E R T /

Многие реальные имена и ники в статье заменены на вымышленные. Автор больше не несет ответственности вообще ни за что, а если ты хочешь узнать немного больше о компьютерных преступлениях, можешь сходить на сайт www.cyberpolice.ru. На нем более чем достаточно подобной информации.

Привет, мой друг. Как у тебя дела на хак-фронте? Нормально? Я за тебя рад. А ты часто задумываешься о том, что тебе может быть за то или иное противозаконное действие? Нет? А вот и зря. Если ты думаешь, что тебя могут засудить только за взлом Пентагона или Белого дома, то ты ошибаешься. Я раньше тоже так думал и просто плевал на все статьи, начиная с 272-й и кончая 274-й. Ты думаешь, все эти фильмы и рассказы про то, как кого-то забрали за хак и усадили на долгий срок, для тебя так далеки и что с тобой это уж точно не случится? Сейчас я расскажу тебе историю, которая, я надеюсь, переубедит тебя в этом. Я постараюсь рассказать тебе все как можно подробнее. Хочу сразу заметить, что все ниже написанное не является провокацией или попыткой научить тебя "уворачиваться". Я просто хочу показать тебе, как все это бывает в реальной жизни, а не на экране. В общем, слушай и впитывай. Начнем?

NEXT

Взлом

Парень из нашего города, или "Как это бывает" Реальная история, рассказанная "киберпреступником"

UFO (ufobject@mail.ru)



Взлом

Парень из нашего города, или "Как это бывает"
Реальная история, рассказанная "киберпреступником"

 UFO (ufobject@mail.ru)

< Folder2 >

С чего все начиналось

А началось все с моих друзей, которые хронически не любили платить за Инет и яростно искали способ "посидеть" за чужой счет. Способ был найден. Это был просто банальный скан диапазона IP-адресов нашего провайдера с целью нахождения и скачки PWL-файлов. Описывать этот тупой способ я не буду, так как он уже не раз был описан в твоем любимом журнале.

Все началось примерно в начале лета 2001 года. Я вылез из сети, и на кухне зазвонил телефон. Я подлетел и поднял трубку. Это был GEN. Он сильно нервничал и сказал, что я вовремя выполз из сети, так как у него есть ужасная новость. Через несколько секунд я узнал, что ребята из "P" забрали какого-то "Мишаню". Хотя я знать не знал, кто этот "Мишаня", но меня это очень сильно насторожило. Мы договорились немедленно встретиться с GEN'ом.

Через 30 минут я стоял в условленном месте. Долго ждать не пришлось. GEN подошел быстро, и с ним были еще двое наших общих знакомых. Недолго думая, мы отошли в сторону и стали обсуждать эту новость. Оказалось, Мишаню уже отпустили, и он сидит дома под арестом своей мамы :). Было решено ехать к нему для того чтобы узнать, что там с ним сделали. Подъехав к дому, мы заслали GEN'a на разведку. GEN, поговорив несколько минут с матерью Мишани, вышел и сказал, что ничего полезного Мишаня не рассказал, так как его отпустили с миром. Это было удивительно странно; непонятно, зачем к нему приезжали, если потом отпустили? На самом деле, все оказалось довольно просто. Он на хрен не нужен был никому :).

Несмотря на счастливый конец в истории с Мишаней, мы решили предпринять защитные действия. Была потерта вся более-менее опасная инфа с наших хардов, а то, что было слишком жалко тереть, мы закатали на дискеты и зарыли их в бардаках наших комнат в самые недоступные углы. Все успокоились и на время забыли об этом инциденте. Неприятностей долго ждать не пришлось. Буквально через несколько недель мне позвонил Swoon и сообщил, что буквально недавно к нему наведались трое в штатском и забрали его комп, причем вместе с колонками :). Много рассказывать про судьбу Swoon'a я не буду, так как это уже совсем другая история, но закончилось это намного серьезнее, чем история с Мишаней. На этот раз на пацана завели дело, и он некоторое время ездил в Москву к следователю. Там его потрепали некоторое время, но все закончилось опять счастливо, и дело Swoon'a было благополучно закрыто, а комп был отдан хозяину. Но одна неприятная вещь произошла в этой истории, злые дяди в погонах уже знали мой ник, так как он совершенно случайно проскочил в деле Swoon'a, и я был на заметке. Мной это воспринялось без всяких эмоций, и я стал немного осторожнее.

Рождение Дракона

Так как я имел полное представление о процессе добывания чужих паролей у разных лохов, которые совершенно не заботились о безопасности, меня мучила мысль написать некое подобие всем известной программы "Legion". Справиться с этим желанием было сложно, и я принялся за написание подобной программы, которую и назвал "Dragon". Была поставлена следующая задача: написать программу, с помощью которой совершенно любой пользователь, даже самый тупой чайник, мог добыть халявного Инета без особых усилий. Что самое интересное, мне это удалось, и за короткое время программа была написана. Она отлично работала. Для того чтобы нарыть чужих паролей от нужного провайдера, пользователю было необходимо всего лишь выбрать в специальном окошке его провайдера и запустить программу. "Dragon" был написан под DOS и запускался в маленьком DOS-окошке, которое можно было просто свернуть и спокойно наблюдать за "утяжкой" паролей из компов разных юзверей. Я удовлетворил свое желание и успокоился.

Тук-тук, я твой друг

Лето приближалось к концу. Все давно позабыли про инцидент с Мишаней и Swoon'ом. Некоторые продолжали утягивать пароли с чужих машин, используя их в своих благотворительных целях. Все было спокойно до тех пор, пока мне не позвонил брат GEN'a. Он сообщил новость, которая меня просто убила наповал. GEN'a забрали вместе с компом, и его сейчас пилят в отделении. Я был просто в шоке. Снова пришлось тереть с винта всю подозрительную инфу и прятать разные диски, за которые мне спокойно могли открутить голову разные законопослушные дяди из управления "P". Но не все мне удалось спрятать, так как некоторые вещи мне нужно было использовать практически постоянно. Выход нашелся быстро. Я достал маленький бокс для дискет и все эти вещи записал на одну дискету и положил ее в карман. Страх был довольно сильным, так как брат GEN'a сказал мне, что забрали не только одного GEN'a, а еще кучу пацанов - как минимум человек 5. Это было очень странно, так как до этого такого рода происшествий не было.

Я ждал дядей в форме с замиранием сердца. Мои ожидания оказались напрасными, а вместо "P" ко мне часов в 11 вечера заявился сам GEN. Сразу последовал рассказ про то, как прекрасно сидеть в отделении вместе с дружелюбными дядями из управления "P". А еще он рассказал мне, что эти самые дяди меня активно пытаются найти. Зачем? Мне было совершенно непонятно :), но я догадывался. Также GEN рассказал мне еще кучу душещипательных сказок, в которые я наивно поверил, но основной смысл всех его басен мне был понятен - готовься к приезду дорогих гостей. Я надеялся на то, что ко мне не приедут, так как никогда не светился в разного рода статистиках, так бы и было, если бы не GEN. Все было по-старому: я носил с собой дискету, на которой находилась вся опасная инфа, и тер все подозрительное с винта.

Приближался великий праздник! Моя сестра должна была выйти замуж. Уже все активно готовились к свадьбе и радовались за виновницу праздника. И вот - случилось! Настал долгожданный праздник, и мы принялись дружно его отмечать. Гудели долго и весело. Пили, плясали, прикалывались и просто радовались. Я забыл про все проблемы и расслабился по полной. Как в дальнейшем оказалось - зря. Через 2 дня, после глобальной гулянки, я пошел на работу. По окончанию рабочего дня, часов в 6-7, я приплелся домой. Мне стало ужасно скучно, и я решил сходить со Swoon'ом в кино. Не заходя в комнату, где стоял мой комп, я позвонил Swoon'y и начал его уговаривать сходить со мной за компанию. После пяти минут нашего разговора в дверь постучали. Не вешая трубки, я вместе с телефоном подошел к двери и, не глядя в глазок, открыл ее. За дверью стояло 3 человека в штатском. Один из них ехидно улыбался и смотрел на меня таким взглядом через очки, как будто я зверски замочил его любимого попугайчика. "Ну что, UFO, попался?" - сказал он и еще более ехидно улыбнулся. Я стоял в шоке с трубкой. Мужик достал красную корочку и показал ее мне. Я попросил дать посмотреть ее и начал в трубку Swoon'y зачитывать скверные надписи в корочке. Смысл надписей заключался в том, что эти дяди пришли явно не с добрыми намерениями. "Ну все. Договорился. Вешай трубку" - сказал мне мужик, стоявший посредине двух его помощников, и отнял у меня удостоверение сотрудника управления "P". Я тут же выключил трубку.

Пока мне зачитывали бумажку с печатью, именуемую ордером на обыск, двое сотрудников побежали искать понятых. Текст надписей на бумаге был примерно следующий: "По показаниям Василия Пупкина, в не установленное следствием время, при не установленных следствием обстоятельствах, в кинотеатре "Горизонт" Василий Пупкин познакомился с человеком, который представился как UFO" - и далее все в таком роде. В общем, смысл был понятен. GEN просто свалил все на меня, и по его показаниям ко мне и приехали. Что самое интересное, ни имени, ни фамилии моих в бумаге не было. Они приехали по нику, о чем говорила следующая фраза: "Следствием было установлено, что UFO является такой-то, такой-то гражданин, проживающий по такому-то адресу".

Через несколько минут на первом этаже были найдены понятые, которые с удивленными лицами подошли вместе с двумя сотрудниками к моей двери. Мы прошли в квартиру. Стоя еще в коридоре, я думал: "Хрен вам, ребята! Дискета-то у меня в кармане" :). Мы прошли в комнату, и тут меня пробило холодным потом, так как я увидел в дисководе мирно покоившуюся дискету, на которой были собраны все опасные вещи, включая моего Дракона. Меня усадили ближе к окну, подальше от компьютера, и начали обыск.
Обыскивали тухленько: в шкаф не лазали, под кровать тоже не заглядывали, да и вообще, в основном обыскали полки, которые мирно висели над моим компом, и сам компьютерный стол. Что са-

мое интересное, они нашли даже выдвижной ящичек, который находился с обратной стороны стола. Я и сам-то про него забыл давно, а они там рассчитывали найти оружие и наркотики :).

Перерыв все полки и стол, ребята извлекли оттуда штук двадцать дискет, огромную кипу разного рода бумаг, которые они впоследствии пересчитали, и сам комп. С компом была отдельная история, он был описан, правда, не полностью. Списали серийные номера с клавиатуры, мыши, монитора и, кажется, с корпуса. В протоколе было написано, что системный блок состоял из материнской платы, модема и видюхи. Остальное они описывать не стали. Так как на столе стоял еще и принтер со сканером, они начали списывать серийники с них и, как мне показалось, хотели и их забрать, но, слава богу, не забрали. На вопрос: "А монитор-то вам зачем?", сотрудник "Р" ответил мне: "Я забираю все, что, по моему мнению, считается компьютером". Затем была извлечена большая коробка со шкафа, и в нее упаковали системный блок со всеми бумагами и дискетами. Хочу отметить еще один интересный момент: к приезду добрых дядей я был готов и поэтому записал специальную болванку, на которой были собраны все жизненно важные программы, а диски с разного рода вирями и эксплойтами были запрятаны. Каким-то образом к приезду "Р" все оказалось наоборот. Диски с вирями лежали на компьютерной полке, а та болванка, которая должна была занимать их место, валялась на кухне. Ее так и не нашли :).

Дело ведут колобки

Вот так и обули меня на мою боевую машину. Собрав все трофеи, я и друзья в штатском вышли из дома на перекресток, где стояла машина с синими номерами. В нескольких метрах от машины стоял Swoon и наблюдал, как меня запихивают в машину вместе с компом. Он сразу все понял - после того как я ему зачитал в трубку удостоверение - и моментально приехал. Зайти ко мне он не решился и послал каких-то мирно прогуливающихся рядом с моим домом мелких пацанов. Они рассказали ему, что у меня дома наводят шмон, и он остался ждать нашего выхода.

Я сел в машину рядом с человеком, который, по всей видимости, был главным. Мая мать села в другую машину, и мы все дружно двинулись в сторону отделения. По дороге "главный" показывал мне фотографии, которые я делал при поступлении в институт, и сообщил, что они за мной давно наблюдают. Как мне и сейчас кажется, все это был чистой воды гон, так как если бы я им сильно был нужен, меня б еще при рождении забрали :). Доехали до отделения. Зашли внутрь, и вот тут я понял, почему GEN свалил все на меня. Они начали давить на нервы так, что мне пришлось написать признание. Там же я признал, что написал Dragon'a. Как они меня заставили это сделать? Да очень просто. Даже физической силы применять не надо было, да и мать рядом сидела. Они начали грузить меня про то, что если я не расскажу все как есть, они посадят меня в КПЗ денька на 3. Приводили всякие правдоподобные доводы и грузили про то, что если я не напишу признание до 9 часов вечера, меня точно посадят на 3 дня, так как им надо предоставить отчет своему начальству.

Конечно же, сейчас я понимаю, что если бы я не написал этого гребаного признания, меня бы никуда не посадили и вообще я бы отделался легким испугом, но тогда в голове был полный туман, который мешался с шоком. Когда я признался в написании Дракона, меня начали "раскачивать на стук", то есть пытались сделать так, чтобы я на кого- нибудь настучал. Но вот это сделать у них не получилось, так как через этот принцип перешагнуть я не мог. Я просто придумал от балды левый ник и стал на него все валить, чтобы они от меня отвязались. Фенька прокатила, и меня отпустили домой.

Точно не помню, сколько прошло времени после допроса в отделении, но немного. Мне позвонил следователь из Москвы (так как я сам не в Москве живу) и сказал, что я должен явиться к определенному времени по такому-то адресу. В назначенный день я поехал в Москву. Я ожидал, что это будет какой-нибудь страшный мужик, который будет меня зверски пытать и допрашивать, но оказалось совсем все по-другому. Следователем оказался молодой парень, которому было совсем не до меня. Первый допрос прошел довольно напряженно, так как я был впервые в шкуре подозреваемого. Было сложно объяснить некоторые вещи человеку, которому было по барабану до всех вместе взятых компьютеров, и он просто пытался сделать свою работу. Он думал, что я пытаюсь его запутать или просто пудрю мозги, но на самом деле я просто пытался снять с себя все обвинения. Сделать этого мне так и не удалось, так как признание было написано мною и, естественно, подписано. Отказываться от него было бесполезно. Единственное, что я понял во время всех допросов, так это то, что мне нужно было отказываться от всего с самого начала, потому что менять свои показания еще хуже, чем просто признаться.

NEXT

Взлом

Парень из нашего города, или "Как это бывает"
Реальная история, рассказанная "киберпреступником"

 UFO (ufobject@mail.ru)

< Folder4 >

То, что на меня навешал GEN, мне не паяли, а вот находки, которые были сделаны экспертами на моем компьютере, создали для меня огромную проблему. Теперь на меня валили еще и создание моего сайта - www.bezpredel.nm.ru (на данный момент этого сайта не существует). Дело усложнялось. Адвоката у меня не было, и часто я просто не знал, как лучше сделать. Как потом оказалось, адвоката нужно было нанимать с самого начала, а не перед судом, как я сделал.

Немного слов об экспертах

Вот с экспертами приключилась совсем отдельная история, которая тоже достойна внимания. Экспертов было 3. Один из них заведовал отделом сетевой безопасности в центре информационных технологий в Москве. Назовем его условно "Сидоров". Он делал заключение эксперта по разным эксплойтам и сканерам. В общем, обследовал все, кроме вирусов.

Второй - всем известный человек: Касперский. Он делал экспертизу вирусов на моем компьютере. Так как на винте были обнаружены такие вирусы, как CIH и Мелиса, то они требовали заключение отдельного эксперта, в роли которого и был Касперский. Третьего я уже и не помню :).

Если со вторым и третьим ничего интересного не произошло в процессе расследования, то первый эксперт выделился из общей массы. По прошествию нескольких месяцев после обыска у меня дома я пришел после работы, и мать мне сказала, что звонил неизвестный мужчина и оставил свой телефон. Я, естественно, перезвонил на оставленный номер. Трубку поднял мужчина и сообщил мне примерно следующее: он ведет экспертизу по моему компьютеру и после обследования некоторых программ заинтересовался их автором, то есть мной. Он попросил меня назвать время, в которое мы могли бы с ним встретиться. Я выгадал свободный день и поехал в Москву на назначенную встречу. Пришел в условное место и благополучно дождался Сидорова. Затем мы побрели в ближайший ресторанчик и сели там спокойно поговорить. Эксперт объяснил мне, где он работает, и сказал, что ему нужен человек-помощник. Для этой роли он выбрал меня. Объяснив мне все в подробностях, он спросил меня, не желаю ли я пойти к нему работать. Я не отказался, так как и заниматься нужно было любимым делом, да и деньги обещали быть немалыми. Затем мы вышли из ресторана и пошли прогуляться. Мужик оказался на редкость интересным собеседником. Он рассказал мне целую кучу интересный вещей. Через некоторое время мы решили, что он мне позвонит, и я приеду в сам центр, чтобы поговорить с тамошним начальством. Затем мы разъехались по домам.

Через несколько дней мне позвонил Сидоров и сказал, чтобы я приезжал, дал мне адрес и объяснил, как добраться. На следующий день я был уже в Москве. С трудом нашел нужное здание, которое оказалось совсем даже не хило оборудовано, и вошел туда по пригласительной карточке. Поднявшись на нужный этаж, я нашел эксперта, и мы стали ждать его начальство. Долго ждать не пришлось. Через несколько минут оно появилось за нашим столиком, и меня стали тестировать на пригодность. Вопросы были примерно такие: "Как обойти разные типы брандмауэров?", "Как вломиться в чужое TCP-соединение?", "Какие существуют способы ввести удаленную машину в состояние "Отказ в обслуживании"?" и все в этом роде. Я сильно волновался и поэтому отвечал с натягом. В целом все получилось нормально, и тест я прошел. Затем, в течение одного-двух месяцев, мне пудрили мозги всякого рода фигней, что, типа, занимаются оформлением документов или требуется немного подождать, так как у них там что-то случилось. Пудрили мозги мне долго, в итоги сказали, что пришло новое начальство и оно не хочет принимать лишних нахлебников. С этим дело замялось.

Встать! Суд идет!

Расследование длилось около 3-4 месяцев. И вот мне вынесли обвинительное заключение, в котором было подробно описано, в чем, собственно, меня обвиняют. Я уже был не свидетелем, как раньше, а обвиняемым. Обвиняли меня в написании и распространении вредоносных программ (это они Дракона вредоносной программой обозвали), а именно статья 273. Наказание в статье предусматривалось хорошее - от трех до семи лет лишения свободы и штраф от 200 до 500 минимальных окладов либо других размеров заработной платы в месяц. Минимальное наказание - 20 000 рублей. Сумма не плохая.

И вот дождались! Пришла повестка в суд. Для моральной поддержки, я собрал своих друзей, и мы все вместе поперлись на суд. Если честно, это был просто аншлаг. Ни судья, ни прокурор, ни адвокат, да и вообще ни один человек, который участвовал в процессе, не шарил в компах. Иногда звучали такие выводы и фразы, что я еле сдерживал смех. Ребята, которые сидели позади меня, запихивали свои шапки себе в рот, чтобы не рассмеяться на весь зал суда. Я, можно сказать, смеялся сквозь слезы, так как старался не принимать суд всерьез, чтобы особо не переживать по этому поводу. Самое смешное заключалось в том, что меня обвиняли не только в создании вредоносной программы, но и в распространение вредоносной программы, а точнее ее дистрибутива. Никто бы не подумал, что файл download.html можно обозвать как "ДИСТРИБУТИВ ВРЕДОНОСНОЙ ПРОГРАММЫ, ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОТОРОЙ МОЖЕТ ПРИВЕСТИ К ОТКАЗУ В ОБСЛУЖИВАНИИ УДАЛЕННОЙ МАШИНЫ!". Смешно? Вот мне тоже было смешно, но доказать, что это не так, мне не удалось, так как на суде практически полностью забивали на мои отговорки. А вот эксперт подтверждал этот маразм. Впоследствии выяснилось, что это просто была опечатка следователя, а эксперта не спросили напрямую, является ли именно этот файл вредоносным или нет?
Ладно еще, что на суде GEN не валил на меня все, как он это делал раньше, а просто пытался оправдать себя. Суд откладывали дважды. На второй раз было менее весело, а вот на последнем слове и вовсе грустно. Высказал я свое последнее слово, и мне вынесли окончательный приговор: штраф в размере 10 000 рублей, 2 года лишения свободы условно и изъятие компьютера. Хорошо, что не 3 года и 20 000, как запрашивал прокурор. Есть одна хорошая статья в нашем УК, руководствуясь которой, суд может вынести приговор менее легкий, чем оговорен в статье.

Вывод

Какой отсюда можно сделать вывод? Не доверяй никому, а если все-таки попался, упирайся до последнего и заявляй о своей невиновности, так как лучше даже просидеть 3 дня в КПЗ, чем потом отгуливать "условку" или вовсе сидеть. Как говорится, думайте сами, решайте сами. К сожалению, я не могу описать в этой статье некоторые вещи в целях собственной безопасности, но того, что я тебе рассказал, должно вполне хватить, чтобы ты хотя бы примерно представлял себе, как на самом деле проходят такого рода процессы. И не думай, что ты сможешь отвертеться от собственный слов или переплюнуть эксперта на суде, опровергнув его слова. Что эксперт скажет, то и будет. Эксперт сказал, что файл download.html - дистрибутив вредоносной программы, значит это и есть дистрибутив вредоносной программы.

P.S.

Многие реальные имена и ники в статье заменены на вымышленные. Автор больше не несет ответственности вообще ни за что, а если ты хочешь узнать немного больше о компьютерных преступлениях, можешь сходить на сайт www.cyberpolice.ru. На нем более чем достаточно подобной информации.



ИНЕТ НА ХАЛЯВУ

Lt. Columbo[nc] (columbo@nm.ru, 2:5020/1693.27)

Инет на халяву

Большинство способов бесплатного сидения в Сети

Вот сидишь ты сейчас и хочешь вылезти в Инет. А он, поди, кончился еще месяц назад (или вообще еще не покупался). И начинают тебя посещать смутные мысли о покупке карточки на 10 Уссурийских Енотов... Хех, совсем все плохо. Отныне платный Инет становится ламерством и страшным сном из прошлой жизни. Не нужно тебе больше ни за что платить. Просто читай эту статью (да и вообще Х почитывай регулярно :).

< Folder 1 >

Способы, когда совсем нет Инета

Способ нулевой - гостевые пароли. Не секрет, что у многих провов на guest'е доступны, помимо их странички, несколько нормальных сайтов. У моего приятеля до сих пор валяется коллекция телефонов и логинов, обладая которой, можно совершенно на халяву початиться на IRC или по аське, выгрести почту, почитать свежие новости, скачать свежие версии разных программ, мп3шки, наконец.

Плюсы - е-е-е... Халява, сэр! Фидошники аплодируют :).
Минусы - при переходе на каждый новый сайт придется перезванивать на другой телефон. Это, строго говоря, не Инет, а подобие BBS. Только для бомжей.

Далее, у некоторых провов под guest'ом доступен весь Инет...

Плюсы - бесплатный Инет, полностью безопасно.
Минусы - попробуй найди сейчас такого прова.

Еще один очевидный способ - это позвонить в техподдержку прова и попросить немного Инета "для тестирования". Если начнут бузить про гостевой доступ, прикинься дурачком и скажи про "опытных друзей", которые сказали, что тестить надо только на полном etc. Как правило, дают час-два. Если надо еще - позвони еще раз :). У некоторых провов можно "прям с порога" говорить "хАчу Инет".

Плюсы - полный Инет, ограниченный только твоей наглостью и терпением саппортов.
Минусы - у саппортов терпение не бесконечное.

Наконец, немного фантастичный способ - находим поюзанную интернет-карту и меняем несколько цифр в PIN-коде. Конечно, шанс подобрать рабочий PIN очень невелик, но при мне такое делали.

Плюсы - легальный Инет, ограниченный только номиналом карточки.
Минусы - подобрать рабочий PIN практически невозможно. Практически....

Учеба&работа

Далее, на ум приходит скоммуниздить парольчик из школы, института или с работы. Оно, конечно, можно - морду за это бить не будут и никто не обидится. Но чаще всего на таких логинах стоит привязка к определенному телефону. Думаешь, тупик? Ан нет, дуем на MiTiN0-BaZaAr и покупаем там BlueBox (или собираем сами, при наличии нужных деталей и при наличии драйвера HANDS.SYS /DIRECT :). Подносим к трубке, нажимаем несколько кнопочек, и вражий АОН нас любит и уважает. Если же BlueBox'а нет, то можно поступить по-другому. Например, в свое время мои приятели в школе на информатике брали пароль, вылезали на IRC и начинали раздавать его всем желающим. На следующий день офигевшие саппорты меняли пароль, после чего ребята звонили и, прикинувшись дураками, выпрашивали новый пароль. Придя со школы, они на этом пароле до вечера сидели в Инете. Вот так-то.

Друзья и соседи

Итак, самое простое - это попросить Инет у друзей. Рассмотрим, что тут можно сделать, какие могут быть грабли и как их обойти. Зайди к приятелю, у которого есть Инет, и попроси на пару минут типа почту выгрести. Скорее всего дадут. Если даже не дадут, то попроси приятеля хотя бы выгрести почту и скачать что-нибудь по мелочи. Это, конечно, не бесплатный Инет, но "cause is better than nothing". Если приятель начинает сомневаться, бери на понт - "Да сам потом счет проверишь, я тока 2 минуты посижу. В случае чего пароль сменишь". Прикол в том, что, как правило, люди не меняют пароль и не проверяют, сколько денег. Т.е. если не борзеть, то у тебя постоянно будет возможность выгребать почту. Думаю, приятель не заметит каких-либо изменений на счету, если ты будешь сидеть по полминуты в день.

Плюсы - безопасность (если не борзеть).
Минусы - иногда хочется чего-то большего, чем возможность выгребать почту.

Теперь пойдем еще дальше и предположим ситуацию, что приятель оказался жлобом. Ну что ж, тем лучше для нас. Он нам Инет не давал и, следовательно, если начнут пропадать бабки со счета, то он не будет подозревать именно нас. Накажем жадного приятеля? Конечно! Несколько хитрых программок - pwlview, hookdump, openpass, дискета, и мы онлайн :). Приходим к приятелю и как-нибудь заставляем его отойти от компа хоть на минуту. Тут уж сам придумывай, как его спровадить. Ну, можешь, например, сказать: "Принеси водички, plz". Тут в игру вступает наша дискетка. Если приятель ставит галочку "Запомнить пароль", то смело запускаем pwlview и видим все сохраненные пароли. Прога OpenPass пригодится, если пароль сохранен, но не в "Удаленном доступе", а в какой-нибудь почтовке или во всяких левых звонилках типа E-Type Dialer. Запускаем наш OpenPass, наводим мышку на интересующий нас пароль, скрытый звездочками, и видим то, что нам надо. А HookDump пригодится, если приятель мазохист и вводит пароли вручную. Прога аккуратно будет записывать все нажатия мыши и клавиш в один ведомый только тебе файлик. Потом надо будет зайти к приятелю еще раз и скачать его. Однако, как правило, у тебя нет времени копаться в чужом компе и переписывать пароли на бумажку, посему неплохо бы ав-



<Folder2>

томатизировать весь этот процесс. Например, на дискетке делаем батник и пишем в него:

echo y|pwlview > a:\kool.txt
copy %windir%*.pwl a:
copy %windir%\system.ini a:

Объясняю, что же я тут такого написал. Первая строчка - это запуск pwlview и скидывание всех сохраненных паролей в файлик kool.txt. Echo y| это потому, что pwlview после запуска требует нажать Enter, и, следовательно, автоматики у нас не получилось бы. Вторая строчка - это копирование зашифрованных файлов с паролями на случай, если pwlview глюкнул и по тем или иным причинам расшифрованные пароли обломились, и чтобы потом дома уже в спокойной обстановке расшифровать PWL'ки. Как это делать,][уже писал. Скажу только, что надо достать с www.passwords.ru прогу PwlHack. А system.ini нужен потому, что иногда имя юзера на вход в Windows не совпадает с именем PWL. А в system.ini все написано. Можно дополнить этот батник копированием и запуском HookDump'a, выгребанием файлика, в который установленный до этого HookDump скидывал все, что набивал твой приятель, установкой троянов (об этом позже), да много чего еще можно. В общем, тут уже включай свою фантазию и сообразительность.

Плюсы - полноценный Инет, ограниченный совестью :) и количеством денег на счету приятеля.
Минусы - можно получить по шее, если не управиться, пока приятель не пришел. Также если у приятеля стоит резидентный антивирус, то он с головой выдаст наши рульные программы.
Теперь предположим, что тебе перепал приятельский винт. Помимо расшифровок PWL'ок и копания в реестре, поройся в файлике win386.swp и поищи что-то похожее на логин (его, я думаю, ты уже посмотрел, когда был у приятеля, благо логины никто не прячет). Рядом будет ПАРОЛЬ. Кстати, в этом файлике можно найти очень и очень много интересного.
Плюсы - как у предыдущего способа.
Минусы - при исчезновении денег со счета в особо крупном размере есть большой шанс получить по шее.

Способы, когда Инет есть

Так, с техподдержкой, коллегами, приятелями и соседями закончили и обзавелись Инетом (хотя бы на какое-то время). Теперь перейдем к работе непосредственно в сети.

Способ №1 - прикидываемся саппортами. Т.е. отправляем юзеру письмо примерно такого содержания:

"Здравствуйте, <такой-то>!
В связи с недавней атакой хакеров на наш главный сервер часть пользовательской информации потеряна. Просим Вас выслать свои ФИО, телефон, логин и пароль в формате
ФИО: Фамилия Имя Отчество
Телефон: XXX-XXXX
Login: <Ваш логин>
Password: <Ваш пароль>
Заранее просим прощения за причиненные неудобства.
Для ответа нажмите "Reply" или "Ответ"."

Взлом

ИНЕТ НА ХАЛЯВУ

Lt. Columbo[nc] (columbo@nm.ru, 2:5020/1693.27)

<Folder3>

Отсылать можно, естественно, с любого SMTP-шника с открытым релеем, предварительно изменив свой обратный адрес на support@provider.ru <mailto:support@provider.ru>, но указать в настройках Reply-To твой адрес.

Плюсы - не требует никаких хакерских навыков.

Минусы - прокатит только с совсем тупыми юзерами. Плюс к тому, юзеры имеют неприятную привычку, обнаружив пропажу денег со счета, звонить провайдеру, а там уже до милиции недалеко :(.

Способ №2 - трояны. Ну, что такое трояны, знают, наверное, все. Впаривать их можно как приятелям&соседям (см. выше), так и по мылу. Чтобы впарить троян по мылу, берем сервер трояна, меняем у него иконку на иконку JPG-файла, пишем имя типа superultrahypermegaporno.jpg.................................exe :) и посылаем жертве с какого-нибудь "левого" почтового ящика с соответствующими комментариями. Дальше остается ждать, когда ламер захочет посмотреть клевую картинку :).

Плюсы - довольно большие шансы на успех, минимальная подготовка.

Минусы - если у юзера стоит антивирус, то он сразу заорет на все твои BackOrifice, DeepThroat и иже с ними, поэтому лучше сделать свой троян, благо это не трудно, а как - читай спец по кодингу. Но вот если у юзера стоит фаервол, то не спасет и это. Ну и опять-таки милиция.

Способ №3 - сканирование расшаренных винтов. Наверно, это самый известный и эффективный способ воровства Инета. Состоит он в следующем - берем IP-сканер (например, мой любимый CyberKit 2.5, www.cyberkit.net) и сканируем диапазон IP-адресов, принадлежащих определенному провайдеру на предмет открытого порта 139. Найдя такой адрес, открываем его в "Сетевом окружении" и смотрим список расшаренных ресурсов. Монтируем их. Далее все операции советую делать только в "Сеансе MS-DOS", потому что по крайней мере у меня, когда начинаешь лазить по чужому винту, комп начинает тАрмАзить. Переходим на примонтированный диск (например, f:), смотрим, есть ли там что-нибудь похожее на папку виндов. Если есть - заходим в нее и набираем:

copy *.pwl c:

copy system.ini c:

После чего на диске С: осядут PWL'ки с system.ini. Что с ними делать дальше, ты знаешь. Так, спросишь ты, а откуда взять этот самый диапазон IP-адресов? У-у-у... хацкер, блин :). Короче, сидя в Инете, Пуск->Выполнить->winipcfg. Видим там свой IP-адрес. Диапазон адресов прова это, как правило, адреса от AAA.BBB.CCC-10.0 до AAA.BBB.CCC+10.255. AAA, BBB, CCC это соответствующие числа из твоего IP-адреса. Что, опять чем-то недоволен? Винты не монтируются? Что ж, и это нам вполне по зубам - Мой компьютер->Панель управления->Сеть. Добавляем протокол NetBEUI и клиент для сетей Micro$oft. Способ входа в сеть устанавливаем в "Клиент для сетей Micro$oft". Перезагружаемся. Возможно, винда потребует сидюк с дистрибутивом, так что придется сбегать к соседу (к тому самому, у которого мы "одолжили" Инет :). После перезагрузки в свойствах соединения ставим "Вход в сеть", NetBEUI и TCP/IP. Теперь все прекрасно будет монтироваться.

Плюсы - минимум всяких хитростей.

Минусы - чтобы найти открытую шару, на которой при этом будет валяться рабочая PWLка, надо потратить некоторое время.

Наконец, самое сложное - взлом провайдера. На мой взгляд, идеальный способ - порутить провайдера и создать себе аккаунт, с которого не будут капать деньги. Увы, чтобы описать даже самый примитивный взлом, уйдет, как минимум, полжурнала. Так что вооружайся умными книгами по Unix, и кто знает... Единственное, что могу сказать по поводу взломов, помни, если у провайдера Unix, то интернетовские логины ничем не отличаются от юниксовых юзеров, и работать с ними надо соответственно.

Напоследок

Ну а теперь несколько общих рекомендаций. Обязательно обзаведись анти-АОНом, иначе тебя очень быстро возьмут за задницу. 90%, что дело до милиции не дойдет, но нервы могут попортить порядочно. Ты спросишь, а если анти-АОН не сработает? Ну, тут могу предложить один оригинальный способ, который придумал один мой приятель, а именно - он до упора спамил и материл суппортов одного известного провайдера, за что его телефон, естественно, внесли в черный список. Но ему того и надо было! Теперь, если анти-АОН не срабатывает, то его просто не пускают, и он не может потратить чужие денежки и засветиться. Если же анти-АОН срабатывает, его номер не определяется, и он безнаказанно сидит за чужой счет. Кстати, многие не знают, как заюзать анти-АОН при звонках в Инет. Объясняю. Лезем в свойства соединения->Настройка->Параметры->Набор номера вручную или через оператора. Теперь в соединении пишем телефон 1 и жмем "Сконнектиться" :). Появится окошко типа когда услышишь писк другого модема, нажми ОК. Сделаем чуть по-другому. Звоним обычным телефоном на модемный пул. Как только "отстучит" последняя цифра, врубаем анти-АОН и держим его 7 секунд, после чего нажимаем в том окошке ОК и кладем трубку. Все, анти-АОН сработал. Почему 7 секунд? Потому что как раз 7 секунд уходит на попытки определить твой номер, на всякие щелканья при переключении линии. Через 7 секунд вражий АОН, поняв, что ничего от тебя не добьется, пропускает тебя к модему, и ты слышишь стандартный писк. Кстати, самые одаренные, наверное, уже поняли, что вместо нормального анти-АОНа или телефона с определителем можно заюзать мафон или мп3шку, включенные на полную.

Как не быть жертвой хакеров

OK, ты по другую сторону баррикад. Ты как раз тот, кого в Х называют «ламер ушастый». Или ты сотрудник Управления Р, который выискивает способы отлова хацкеров, узнавая их методы. Ну и ладно. Это не важно. А важно то, как ты сам защитишься от злобных хацкеров, которые так и жаждут поиметь твой аккаунт в Интернете.

1. Никогда никого не подпускай к своему компьютеру! Это ТВОЙ компьютер, и нечего там другим людям делать. Секьюрность прежде всего.
2. Никогда не открывай НИКАКИХ файлов, пришедших тебе по почте от незнакомых людей. А exe, com и vbs файлы не открывай вообще, от кого бы они ни пришли.
3. Никогда не скачивай из Инета никаких программок по ускорению связи в 1000 раз или заработку миллиона баксов за час. Бесплатный сыр бывает только в руках хацкеров.
4. Весь софт, скаченный из Нета, проверяй антивирем перед тем как запускать.
5. Читай Х! Здесь пишут о куче методов взлома и защиты. Будь в курсе!

Ну вот, пожалуй, и все, приятель. Встретимся на просторах Интернета! :)



Stalsen (stalsen@mail.ru) http://stalsen.dtn.ru

Log cleaners для UNIX

Как не оставить следы на взломанной тачке

Системы логов в UNIX'е появились с самого рождения. Нужна была система, которая бы оповещала администратора о прошедших событиях. В том числе и о событиях, связанных с безопасностью :).

< Folder2>

Итак, тачка взломана, бэкдоры/rootkit'ы установлены, пора приниматься за третий шаг взлома - очистку логов. На мой взгляд, это самый ответственный процесс, так как на кону твоя задница aka свобода. Поэтому сейчас мы с тобой займемся выбором подходящего лог клинера...

utmp.c and logwedit.c

Команда who в *никсах позволяет узнать, кто в данный момент находится в системе, и инфа эта берется не откуда-нибудь, а из utmp. Наши две замечательные проги удаляют записи utmp. Компиляция стандартная.
Usage: utmp <user> or <tty>.

stealth.c

Прячет тебя от who/rwho, finger. Но последние две службы редко где работают, а если работают, то я бы поставил под сомнение квалификацию админа :).

mme.c

Это прога модифит utmp, но не так, как ты думаешь. MakeME позволяет подставлять записи с другого логина вместо оригинальных. Теперь ты можешь заниматься хаком, а твой сосед судебными разбирательствами :). Компиляция стандартна.
Usage: mme <login name> или mme <login> <new_tty>.

lastlog.c

Эта прога модифит lastlog для таких систем, как Ultrix и SunOS, что в наше время является почти экзотикой, но, может, кому-нибудь пригодится...

invisible.c

Модифит lastlog, utmp, wtmp. То есть такие команды, как lastlog, who, last. Прога вообще без опций. Компиляция стандартна.

cloak.c

Прога, написанная Michael S. Baldwin. Зачищает файлы utmp, wtmp, lastlog, acct (пути к ним можно заменить, как и во всех представленных программах). Компиляция стандартная (gcc cloak.c или gcc cloak.c -o cloak).
Usage: cloak <options>
-l - login time
-u - username
-h - host
-p - programm

remove.c

Как утверждает автор - это универсальный чистильщик utmp/wtmp/lastlog. Так и есть :).
Компиляция:
gcc -o remove remove.c -DGENERIC
Usage: remove <user>.
-> # - удалить последние записи из utmp/wtmp
a - удалить все записи из utmp/wtmp
q - выход
Также автоматически модифится lastlog.

sysfog.c

Прога, которая посылает поддельные записи syslog'у. Компиляция стандартна.
Usage: sysfog <target-ip-number>
Вот коды сообщений:
LOG_EMERG 0
LOG_ALERT 1
LOG_CRIT 2
LOG_ERR 3
LOG_WARNING 4
LOG_NOTICE 5
LOG_INFO 6
LOG_DEBUG 7.

Wipe

Wipe - это средство удаления записи utmp/wtmp, lastlog и acct. Особое внимание в этой проге уделено разноплатформенности и сведению к минимуму несоответствия библиотек в разных системах и версиях.
Install: make <your OS> или gcc -o wipe wipe.c
Usage: wipe [u|w|l|a] options
(u - utmp w-wtmp l-lastlog a-acct).

UTMP редактирование:
Старeть все имена юзеров: wipe u <user>
Стереть одно имя юзера на выбранной tty: wipe u <user> <tty>

WTMP редактирование:
Стереть последний вход юзера: wipe w <user>
Стереть последний вход на tty: wipe w <user> <tty>

LASTLOG редактирование:
Очистить lastlog для юзера: wipe l <user>
Перезаписать lastlog на другого юзера: wipe l <user> <tty> <time> <host>
Где <time> - это время в формате [YYMMddhhmm].

marry.c

Это достаточно мощный, поддерживающий множество опций Log cleaner. Стирает записи в wtmp/utpm, lastlog, acct/pacct. Компиляция стандартна.
Usage: ./marry [-aetsuScDn] [-i src] [-o obj] [-d dump] [-p pat] [-v pat] [-m [WLA]] [-E editor] [-h program] [-b backup]
P.S. Также хочу сказать, что в комплекте со многими rootkit'ами поставляются и лог клинеры.

Но все это бессильно...

Как ты понял, лог клинеры стирают всякие wtmp/utmp, lastlog, а иногда и acct/pacct. Но что делать, если в системе работает не лох, а действительно хороший админ? Что, если у него установлены дополнительные логеры, не входящие в стандартную поставку UNIX и предлагаемые сторонними распространителями? Например, SWATCH, Netlog, LogSurfer и т.д. Понятное дело, что для всех этих прог лог клинеры никто писать не будет. А что, если логи еще и перенаправляются на другой хост и автоматически копируется, например, на стример? Согласен, возможно, я преувеличиваю, но ведь такое возможно! Даже syslog позволяет передавать данные удаленному узлу (для этого вместо имени файла, например, /var/log/wtmp, нужно указать *hostname, ну а на удаленном компе открыть порт syslogd). И я уже не говорю о таких средствах, как MOM и подобные!
А что если админ в syslog.conf поменял месторасположение utmp/wtmp/lastlog? Придется изменять исходники лог клинера...
Советую тебе подумать над этими риторическими вопросами :). Все зависит лишь от твоей квалификации. Тем б олее, очистка логов - это не единственная проблема на взломанной станции...

Взлом

IDS: Системы обнаружения атак
Продвинутая альтернатива фаерволам

Stalsen (stalsen@mail.ru)

IDS: Системы обнаружения атак

< Folder 1 >

Ты, наверное, не раз читал статьи о крутых взломах. И каждый раз на лицо одна и та же особенность: почти в каждой из этих статей присутствуют фразы типа "Я использовал классический баг, там была старейшая версия, админ полный кретин" ну и т.д. В общем, все сводилось к известной реализации атаки с уже готовыми эксплоитами и всякими классическими вещами. И админам это очень не нравилось. Ясное дело - лезут тут всякие, мешают расслабиться, побездельничать. И начали они (ну и сторонние разработчики) думать о принципиально новой системе защиты. Так и появился IDS (Intrusion Detective System) - система обнаружения атак в реальном времени. Хотя первые работы по этой теме появлялись еще в 80-х годах, реально эта технология заработала только сейчас. Принцип ее действия довольно прост: в систему вложена база известных багов различного типа (берется все из X-Force, CVE, etc). При коннекте хакера IDS просматривает входящий траффик на предмет вредоносных действий (кода, команд и т.д.). Если она находит такие действия, то сразу же сообщает об этом администратору или лицу, ответственному за безопасность (выводит сообщение на консоль, шлет почту, пишет в лог, шлет на пейджер/SMS, в общем, возможности безграничны :). А также самостоятельно предпринимает какие-то действия. Как ты уже, наверное, понял, использование стандартных/классических багов и прочей лабуды в таких условиях становится неприемлемым (я опускаю случаи типа IDS не настроен, база стерта и т.д. :).

Добро пожаловать!

Прежде чем перейти к обзору IDS, хочу заметить, что есть множество систем-гибридов типа IDS-Firewall. Особенно много их под WINDOWS (например, AtGuard, LockDOWN, NPF, McAfee Firewall и т.д.). Но не стоит думать, что в них реализована хорошая база. В основном это блок портов 139, 12345 и 31337 :).

UNIX IDS

HostSentry

Эта прога - часть проекта Abacus. Создана для отражения сетевых атак. Требует Python (язык такой :), устанавливается командой make install и python hostsentry.py. При удачной установке в /var/log/messages (или где он у тебя находится?) должна появиться запись «HostSentry is active and monitoring logins».

Прога установлена, пора заняться конфигурацией... Лезем в hostsentry.conf и первым делом проверяем установку путей к IGNORE_FILE, ACTION_FILE и WTMP_FILE. Затем указываем формат WTMP файла, потом лезем в hostsentry.ignore и добавляем игнорируемых юзеров (например, ftp, чтобы не было ложных тревог). Теперь желательно посмотреть

Продвинутая альтернатива фаерволам///

< Folder2 >

hostsentry.modules и удалить ненужные модули. Вот пример логов HostSentry на обычное telnet соединение:

```
securityalert: LOGIN User: hacker TTY:
pst/0 Host: skip
securityalert: First time login for user: hacker
securityalert: Action being taken for user: hacker
securityalert: Foreign domain login detected for user: hacker from: skip
```

В основном защита построена по интеллектуальной схеме. Например, обращает внимание на нетипичное время и место регистрации, странное поведение пользователя, запуск нестандартных команд (например, обычный пользователь, ранее пользовавшийся только vi, вдруг начинает компилировать код, изменять свое окружение и т.д.).

Snort

Инсталляция обычная: ./configure; make. Snort - это достаточно простой анализатор пакетов. Отлично подходит в качестве несложного IDS'a. Базу уязвимостей можно посмотреть в файле back-door-lib и web-lib, есть возможность добавить свои баги. Порт этой проги есть и под Windows, кстати. Т.ч. можешь и там покопаться :).

TCPLOGD

TCPLOGD создавалась для выявления скрытого сканирования способами типа Syn Probe, StealthFIN, Null Probe и т.д. Все эти способы реализуют утилиты типа nmap, queso...
Установка:./configure; make; make check; make install. Конфиг находится в /usr/local/etc/tcplogd.cf. Здесь можно установить различные опции для логов, вставить игнорируемые порты, установить лимит на флуд. Проверить новоиспеченный конфиг можно командой confcheck. Для запуска надо ввести #./tcplodg. Об удачном старте tcplogd оповещает строка в /var/log/messages:
tcplogd: tcplogd 0.1.3 [1301] started

LIDS

Переводится как Linux Intrusion Detective System. Это очень мощная, но довольно сложная в плане конфигурации и поддержки IDS. Достаточно посмотреть на вывод команды ./lidsadm :).
Задумка этой проги неплоха - ограничить права рута и создать свой аккаунт с правами рута. Следовательно, взломщик, получив права рута, не сможет ничего сделать :).
LIDS состыковывается со многим софтом и различными аппаратными продуктами. Есть возможность усиления криптования паролей, да и множество всего остального. Но работу по копанию в настройках я оставлю тебе, меня этот процесс не по-детски утомил :).

WINDOWS IDS

BlackICE Defender

Очень неплохой IDS производства Network ICE. Список уязвимостей, определяемых базой, и кучу других полезных сведений можно найти на http://www.networkice.com/. При обнаружении атаки система все пишет в лог и/или играет звуковой файл (нужно поставить свой: Beavis&Butthead - We gonna die.mp3 :)) Также при вторжении в окне событий отображается IP/HOSTNAME нарушителя, а если он с твоей локалки, то и MAC адрес. Есть функция доверенных/не доверенных хостов, лог пакетов/траффика, несколько уровней защиты, можно отрейсить нападающего(DNS lookup и NetBIOS nodestatus). Построены хорошие динамические диаграммы по атакам и сетевому траффику. В проге есть довольно интересная фишка - при засечении атаки можно получить о ней подробную информацию и узнать, как же тебя постоянно ломали эти хакеры :).

И все???

Ты, наверное, скажешь: «Почему так мало IDS под Винды?». Потому что "реальные IDS" под Win предоставляются только за $$$, а BlackICE - это чисто домашний IDS, доступный в сети и на различных хакерских дисках. Понятное дело, что здесь описаны не все IDS. Существует еще множество версий и реализаций, например, многие, думаю, слышали о таких продуктах, как RealSecure, SessionWall и т.д. Их немерено, и все они в основном коммерческого производства, со всякими интеллектуальными системами и т.д. Да и кто будет писать профессиональную IDS просто так?

ЗАЩИТА от IDS

Прикольный заголовок, да? Вообще-то IDS и созданы для твоей защиты :). Но иногда так нужно через нее пройти...
IDS не так распространены, как, например, firewall'ы. В настройке они довольно сложны и стоят дорого. К тому же базы уязвимостей нужно постоянно апдейтить. А админам лень :). Можно даже добавлять свои уязвимости ручками, но чтобы админ опустился до такого... Нет, это нонсенс :). Поэтому, если ты нашел свой баг или, например, используешь свежайшую (сегодняшнюю) дырку, то беспокоиться особо нечего...
И еще одна особенность: если по сети циркулирует шифрованный траффик, то IDS бессильна; думаю, не стоит объяснять - почему.







Насилуем Линукс!
Как за 13 минут поднять свою ОСь

Нагорский Артем aka Cordex (cordex@xakep.ru)

КРИМИНАЛЬНАЯ ХРОНИКА

НАСИЛУЕМ ЛИНУКС



Вчера вечером неизвестными злоумышленниками был зверски изнасилован пингвин по кличке “Линукс”. Начато расследование.

Как за 13 минут поднять свою ОСь

<Folder1>

Оптимизация Линукс... У многих, наверно, при этом слове сжимается сердце и отвисает челюсть. Типа "что там оптимизировать-то? Линукс и так - рулез форева!" Нда... Молодой человек, вас я попрошу удалиться. А всех тех, кто уже всласть потрахался с этой дивной ОСью и понял, что пора лезть своими шаловливыми ручонками внутрь системы, - приглашаю к чтению. Сегодня состоится жесткий садо-мазо-сеанс, на котором ты после небольшого надругательства заставишь свою ОСь доставлять тебе наибольшую отдачу и удовлетворение. Let's go!

Зачем это надо?

"Зачем вообще что-либо оптимизировать? Ведь вроде и так все в *никсах рулем..." - скажешь ты и будешь абсолютно не прав. Все дело в том, что после инсталляции в преобладающем большинстве случаев по дефолту все настройки системы произведены с минимальной оптимизацией, которая включает в себя минимальные настройки производительности, скорости большинства девайсов, программ, etc. Можно, конечно, забить на все и

продолжать сидеть в такой минимально оптимизированной Оси, а можно, что присуще кульному хацкеру, немного повозиться и заметно ускорить и улучшить работу своего друга Линукса. Ведь, в конце концов, это несложно.

Оптимизируем выполнение программ

Вполне естественно, что все настройки исполняемых программ находятся в файле /etc/profile . Немного пошаманив с файлом profile, мы можем получить хорошее увеличение производительности всех компилируемых прог. Все, что нужно сделать, так это добавить некоторые флаги в этот файл. Что нам нужно в первую очередь? Естественно, увеличение скорости. Поэтому добавляем в /etc/profile следующую строку:

CFLAGS='-O9 -funroll-loops -ffast-math -malign-double -mcpu=pentiumpro -march=pentiumpro -fomit-frame-pointer -fno-exceptions'

Чтобы подстроить выполнение под свой проц, нужно просто задать конкретную модель:

-mcpu=cpu_type и -march=cpu_type

Таким образом, чтобы получить максимальное ускорение при компиляции программы, используется флаг 09, но при этом несколько увеличивается и вес программы.

Затем добавим в строку export файла "/etc/profile" переменные "CFLAGS LANG LESSCHARSET": export PATH PS1 HOSTNAME HISTSIZE HISTFILESIZE USER LOGNAME MAIL INPUTRC CFLAGS LANG LESSCHARSET

И остался последний шаг: перезайти в систему, чтобы все изменения вступили в силу. Стоит отметить, что будущая оптимизация компилируемых программ будет работать с компилятором Egcc, но это не трабла, т.к. он входит в Линукс по умолчанию.

Файловая система

Далее пунктом вторым у нас идет оптимизация святая святых всякого гика: файловой системы. Для этого нам понадобится файл bdflush, так как он, скажу тебе по секрету, связан с виртуальной памятью ядра Линукс. Находится он по адресу: /proc/sys/vm/bdflush . Что мы можем с ним сделать? В принципе, что угодно, но сейчас мы просто изменим некоторые дефолтовые значения в нем. Итак, начнем. Выполни следующую команду:

echo "100 1200 128 512 15 5000 500 1884 2">/proc/sys/vm/bdflush

Таким образом, меняются некоторые значения в файле bdflush. Говоря простым языком, мы меняем максимальное число буферов, содержимое которых должно быть записано на диск. Чтобы каждый раз не геморроиться с набиванием этой команды (мы же гики! :), просто добавим эту команду в /etc/rc.d/rc.local, и теперь она будет выполняться всякий раз при загрузке Линукса. В итоге мы имеем вот что: запись на диск заполненных буферов (что неминуемо подтормаживает систему) осуществляется позже, чем обычно. Следовательно, как я уже отметил, шансы на возникновение конфликтов оборудования значительно снижаются.

Следующим пунктом у нас идет атрибут noatime. Линукс вообще имеет опцию монтирования файловой системы через noatime. Надеюсь, и у тебя она стоит? Если нет, то срочно иди в /etc/fstab и добавляй атрибут noatime в поле опций. Кульность опции noatime в том, что теперь у системы для файлов, которые просто читаются, нет резона записи в файловую систему. А так как таких файлов не мало, то твоя работа с ними будет гораздо быстрей. Позволь задать тебе один глупый вопрос: ты к файлам часто обращаешься? Так вот знай, что Линукс ведет подробную статистику последних обращений к тому или иному файлу. Естественно, любым нормальным людям эта инфа не нужна, да к тому же на ее ведение расходуются системные ресурсы. Поэтому убиваем эту статистику контрольным выстрелом в лоб! Заюзай команду chattr +A filename для одного часто используемого файла, а для всех файлов в каталоге - chattr -R +A directory. Теперь, думаю, можно закончить с улучшением файловой системы.

Снимаем ограничения

Ты можешь удивиться, но по умолчанию даже для рута, вроде бы полного Бога системы, некоторые настройки выставлены "не как надо". То есть и на его работу наложены ограничения. Сейчас мы займемся тем, что будем эти ограничения резать! Сначала разберемся с процессами. Нет, со своими бракоразводными процессами ты разберешься как-нибудь сам, а мы займемся процессами, идущими (а у некоторых и стоящими) в твоей ОСи. Каждый пользователь, включая и рута, имеет право запустить только ОПРЕДЕЛЕННОЕ конкретно под себя количество таких процессов. Всем этим занимается параметр "Max Processes". Установим право на НЕОГРАНИЧЕННОЕ выполнение процессов для рута. Чтобы это воплотить в жизнь, нужно просто изменить указанный параметр "Max Processes". Для этого просто добавь в строку /root/.bashrc строчку: ulimit -u unlimited . Теперь ребутни систему, зайди рутом и проверь нашаманенное тобой командой: ulimit va. Параметр "Max Processes" должен быть равен ?unlimited¦. Теперь количествово запускаемых процессов ограничено лишь твоими системными ресурсами :). Увеличим также системные ограничения на открытые файлы. Надеюсь, ты не вылез из /root/.bashrc? Именно там нужно добавить эту строчку: ulimit -n 90000. Теперь у рута есть возможность открытия 90000 файловых дескрипторов

Взлом

Насилуем Линукс! Как за 13 минут поднять свою ОСь

Нагорский Артем aka Cordex (cordex@xakep.ru)

вместо 31000. Но для выполнения этой операции убедись, что ядро у тебя не ниже 2.2.12. Соответственно, как и в первом случае, для проверки перелогинься под рутом и используй команду: ulimit -a. В строке с open files твой соколиный глаз должен заметить текст "90000".

Жесткий диск

Ну а теперь приступим к самому дорогому, что есть у тебя, порнушника и варезокачателя, - винту, а именно последовательно проведем оптимизацию всех его разделов, что неминуемо приведет к увеличению скорости и стабильности его работы. Все операции проделаем в статусе рута, естественно. Вначале необходимо узнать, как обозначается твой винт: hda, hdb... Это ты должен знать уже после установки Линукса, но если запамятовал, то используй команду dmesg. Выяснив обозначение жесткого диска (пусть для примера это будет hda, как наиболее часто встречающийся), выясни, что поддерживает твой винт с помощью команды hdparm -I /dev/hda. Теперь пришло время отметить скорость винчестера: hdparm -t /dev/hda. Запомни результат - потом сверишь с полученным :). Следующим шагом будет просмотр значений, которые твой хард имеет по дефолту (командой hdparm /dev/hda). Так, видим, что режим мульти-чтения с диска отключен. Что ж, впору исправить это: hdparm -c3 -m16 /dev/hda. Эта команда включит режим многопоточного считывания. Теперь проверь скорость винта еще раз. Ну что, видишь прирост скорости? :) Следующим шагом будет включение DMA и 32-битной разрядной поддержки (взамен 16-битной). Для этого есть команда: hdparm -d1 /dev/hda.
Осталось последнее - записать все изменения в файл, чтобы они были в силе после того как ты ребутнешь/выключишь комп. Для этого в знакомом /etc/rc.d добавь в самый конец файла rc.local следующую строчку: hdparm -c3 -m16 /dev/hda. Теперь проверяем скорость и видим не менее чем 2-ух кратное увеличение. Все, диск оптимизирован, с чем тебя и поздравляю! Кстати, еще одна фича относительно винта. Настоятельно советую тебе разместить свой swap-раздел вблизи НАЧАЛА диска, а не конца, что иногда наблюдается у некоторых НЕчитателей][;). Результат сей операции не замедлит сказаться: за один оборот диска головка будет охватывать гораздо большую поверхность, что не замедлит сказаться и на его работе, а именно будет считывать больше данных. Все дело в том, что НАЧАЛО диска физически располагается на внешней стороне цилиндра - вот и весь секрет :). На этом разговор об оптимизации жесткого диска, приятель, позволь считать оконченным. Эй! Секундочку! По домам еще расходиться рано! Продолжаем...

Ядро

Ну, наконец-то наши шаловливые ручки дотянулись до архиважного элемента Линукса - ядра. Поэтому его оптимизация отразится на всей системе в целом. Но, как сам понимаешь, в отличие от других элементов Оси, к твикингу ядра нужно отнестись с осторожностью. Но и бояться не стоит. Главное - сразу решить, что тебе нужно, а что - нет. Подумай, от чего тебе есть резон отказаться. Если у тебя на компе вместе с *никсами заинсталлена Вынь98, то, скорее всего, есть смысл ВООБЩЕ отказаться от видео и графики, тулз для game'инга и т.д. Если же у тебя на тачке только Linux, то, парень, во-первых, разреши пожать твою мужественную руку, а во-вторых, резать ядро тебе придется самую малость, я полагаю. Короче, каждый должен решить для себя сам. Но общие советы все-таки я дам. Вначале ядро нужно как можно более уменьшить, освободить от всего того, что явно не требуется. Используем cd /usr/src/linux; make xconfig (make menuconfig). Далее можно полностью подстроить и оптимизировать ядро под себя. Выполняем следующее:
1) В качестве семейства процессоров установить PPro/6x86MX для Pentium II/III систем и разрешить MTRR для PentiumPro//II/III.
2) Если у тебя не сервер, то обязательно запрети 'Advanced Power Management'.
3) Обязательно разреши использование DMA по дефолту (Use DMA be defaults).
4) Поставь поддержку только своего чипсета, поддержку остальных сноси к чертовой матери.
5) Установи максимальное число Unix98 PTYs в 128 для стабильности.
6) Сноси на фиг поддержку джойстиков, портов для инфракрасных девайсов, etc.
7) И, наконец, запрети поддержку всех не нужных тебе сетевых устройств. Мысли - типа "А может понадобится в дальнейшем..." - прибивай сразу :). Вот когда понадобятся, тогда и перекомпилишь ядро. А «про запас» - это стиль Билли.
8) Также некоторые маньяки могут запретить поддержку видео, драйверов для звуковых карт. Но это уже дело вкуса и личной необходимости.

Интернет без тормозов!

Думаю, для тебя не секрет, что все *nix-системы, и Линукс в частности, идеально подходят для выхода в сеть: ведь TCP/IP-протокол для таких Осей - родной. Но все-таки, несмотря на это, предлагаю тебе оптимизировать и скорость твоего бесконечного выхода в Инет. Линукс Линуксом, но качество наших российских телефонных линий оставляет желать лучшего. Во-первых, еще до соединения с Интернетом нужно время самих TCP-подключений уменьшить, тем самых позволив системе обработать большее число соединений за то же время. Также можно уменьшить время, которое Линукс ждет на закрытие "устаревших" соединений. Вот параметры, которые нужно подправить в Кровавой Шапке (aka RedHat):

```
tcp_fin_timeout "180"
tcp_keepalive_time "7200"
tcp_window_scaling "1"
tcp_sack "1"
tcp_timestamps "1"
```

Для примера возьму 6.1 версию Red Hat. Чтобы исправить эти параметры в шелле, в статусе рута, введи:

```
echo 30 > /proc/sys/net/ipv4/tcp_fin_timeout
echo 1800 >/proc/sys/net/ipv4/tcp_keepalive_time
echo 0 > /proc/sys/net/ipv4/tcp_window_scaling
echo 0 > /proc/sys/net/ipv4/tcp_sack
echo 0 > /proc/sys/net/ipv4/tcp_timestamps
```

Конечно, чтобы эта команда каждый раз выполнялась, не забудь добавить ее в /etc/rc.d/rc.local . Теперь мне придется набить твою умную хацкерскую голову небольшой теорией - не бойся, это не долго :).

Вот, вкратце, что происходит, когда ты пытаешься зайти на какой-либо сайт. Вначале твой комп посылает запрос на соединение с выбранным сайтом, который имеет открытый 80 порт. Затем проверяется, нет ли этого сайта на твоем собственном компе или твоей локалке, т.е. сравнивается IP-адрес. Для этого проверяется файл /etc/hosts и локальный файл "nameserver" в каталоге /etc/resolv.conf. Если твой собственный IP и тот адрес, к которому ты хочешь законнектиться, не совпадают, то компьютер, естественно, начинает коннектиться к этому IP. Таким образом, "nameserver" просто переводит www.xxx.com в IP-адрес, сравнивая его со своими и другими базами. (Помнишь, ты устанавливал первичный и вторичный DNS провайдера в настройках? Вот они и есть те самые базы.) "nameserver" занимает ключевое место в этом процессе. Поэтому мы сейчас сотворим с ним что-нибудь такое: авось и убыстрим соединение с Инетом! :) Фишка в том, что можно произвести небольшую модернизацию этого файла и заставить его делать DNS-кеширование ко всем пагам, которые ты посетил, что заметно ускорит их загрузку. Итак, иди в /etc/named.conf и отредактируй этот файл таким образом:

```
options {
directory "/var/named"; forwarders {
123.123.123.123;
123.123.123.124; };
};
....
```

Тем самым, если создастся ситуация, что один IP недоступен, будет загружен следующий за ним и т.д. Наконец, теперь изменим файл /etc/resolv.conf , просто добавив эти строки:

```
# nameserver 321.321.321.321
 nameserver 127.0.0.1
```

Вторая строчка означает, что все запросы не должны перенаправляться, если могут быть загружены с твоего локального nameserver'а. Т.е. ты ставишь вторичным nameserver-ом свой собственный комп. Осталось лишь перезагрузить свой nameserver командой: killall -HUP named
OK, мы с тобой настроили свой nameserver так, чтобы делалось DNS-кеширование и, соответственно, увеличивалась скорость загрузки страничек!

Осталось поговорить только об общих командах и советах, описывать которые подробно совершенно бессмысленно, но выполнить их не помешает, опять-таки следуя принципу «режем все, что тормозит систему!» Во-первых, воспользовавшись командой ntsysv, снеси на фиг все ненужные запускаемые во время загрузки приложения. Во-вторых, не пожалей денег на оперативку и камень побольше. Проверить, насколько перегружен твой милый проц, можно командой sar -q. Если %runocc > 90, a runq-sz > 1, то считай, дружище, что ты попал :), так как все выполняемые процессы ждут больше времени на выполнение, и, следовательно, ВСЯ твоя Ось подтормаживается. Поэтому, может быть, стоит подумать о покупке камня побыстрее.
Ну и, в-третьих, будь гиком, и все у тебя будет зашибись и по жизни, и в Линуксе!




Silvershield
«Silver Shield»
специально разработан
для защиты дорогостоящей
электронной аппаратуры
Безопасность:
Самодиагностика:
Многоуровневая защита
от сетевых помех:
Эргономичный дизайн:
Гарантия 3 года
Ну что, Пилоты? Удивлены?

HACK-FAQ

Horrific (hack-faq@real.xakep.ru)

Задавая вопросы, конкретизируй их. Давай больше данных о системе, описывай абсолютно все, что ты знаешь о ней. Это мне поможет ответить на твои вопросы и указать твои ошибки. И не стоит задавать вопросов вроде “Как сломать www-сервер?” или вообще просить у меня “халявного” Internet’а. Я все равно не дам, я жадный :)

<???> Мне известен айпишник одного юзверя. Как можно узнать номер телефона жертвы, с которого он коннектится в иНЕТ (разумеется, учитывая, что у него нет выделенки).

Н: Во-первых, а почему ты думаешь, что ты знаешь именно его IP адрес? Если у твоей жертвы нет выделенки, то откуда у него выделенный IP? Без выделенки нет смысла заводить собственный IP-адрес. К тому же ты сам говоришь, что он использует телефон для коннекта, значит, это Dial-Up, при котором у всех нормальных людей динамические айпишники. Так что при каждом коннекте в Инет он будет меняться.
Во-вторых, а размер трусов жертвы по айпишнику ты не хочешь узнать? Единственный способ тебе узнать его телефон - записать время, когда он был в Инете, и под каким IP. Потом нужно обратиться к прову с запросом о том, кто и с какого телефона конектился с ним в это время и получил записанный тобой IP. У провайдеров есть эта инфа, и он сможет тебе помочь, но только если захочет. Реально он тебя пошлет куда подальше, даже если ты представишься работником доблестной милиции :).

<???>Купил 512мб SD-RAM Micron одной палкой. Вставил в комп - видит только 256. Как профиксить мона, а то менять неохота. 256 даже дороже 512.

Н: Твоя мамка просто не поддерживает больше. Я тоже так недавно лохонулся, когда цены на память резко упали. Я как раз бежал с работы и заглянул в ближайшую компьютерную фирму. Когда я увидел чип на 512 мегов за 1400 деревянных, просто не выдержал и отслюнявил деньги продавцу. Но как только я вышел на улицу, так меня осенило, что у меня мамка на ZX чипсете и поддерживает только 256. На сайте производителя новых прошивок нет. Вот и думаю теперь, менять мамку или подсобрать бумажек да обновить все сразу на Pentium 4? Но ты попробуй заглянуть на сайт производителя твоей мамки. Если у тебя чипсет более новый, то обновление может уже лежать.

<???>У меня вопрос. Я увидел новые болванки на 800 метров. Понимают ли их обыкновенные писалки и обыкновенные сидюки.

Н: Ты имеешь ввиду CD-R или CD-RW. Первые существуют уже давно и проблем с ними никогда не было. А вот перезаписываемые диски появились достаточно недавно. Лично моя писалка восприняла ее без проблем, да и никто из моих друзей еще не ругался. А вот музыка с такой болванки не проигралась в моем музыкальном центре. Центр просто не смог ее прочитать.

<???>Простите, но как можно разделить свой диск C:/ объемом = 20Гб на три: C:/, D:/, F:/ объемами = 10Гб, 3Гб, 7Гб (без форматирования). И каким софтом нужно воспользоваться.

Н: Энергия Принца тебе поможет!!! Просто заведи себе в друзья PartitionMagic с сайта www.powerquest.com, он может уменьшать и увеличивать разделы без потери инфы на нем. Правда, если ты создаешь новый раздел, то его все равно желательно отформатировать. Но это не страшно, потому что он новый, а значит, пустой и не содержит инфы.

<???>Вот я плачу своему провайдеру за Интернет. А он кому платит (или не платит)? И как пров вообще подключается к Инету?

Н: У него могут быть каналы к другим провам, и он платит им за траффик, который входит к нему. Или он может арендовать канал и тоже платить другим. Например, кто-то может провести выделенку от МТУ и назвать себя провом, продавая тебе повременку, а платить МТУ за траффик. Не волнуйся, он тебе такую повременку устроит, что в любом случае окажется в плюсе.

<???>Вот вы говорили, что не все прокси обеспечивают анонимность. А как проверить, какой аноним-ный, а какой нет?

Н: Зайди на http://www.kodsweb.org/, здесь на главной странице есть поле для ввода адреса проксика и проверки его на анонимность. Все инструкции найдешь здесь же. А лучше посетить www.void.ru. Здесь можно не только проверить проксик, но набрать кучу уже проверенных и надежных адресов.

<???>У меня такой вопрос, существует ли прога, в которой как бы натравливаешь ее на ехешник и она показывала бы, где он находится и к чему обращается?

Н: В смысле? К каким файлам обращается? Так для этого можно юзать FileMonitor (взять можно здесь - http://www.sysinternals.com). В какой раздел реестра обращается, так тут - RegMon (взять можно там же). К каким устройствам обращается? Вот такого не видел.

<???>Как можно поставить пароль на документ, чтоб без него нельзя было войти. А то в Worde я обломался.

Н: Пакуй его в zip или другой архиватор, взлом которого возможен только тупым перебором. Если поставишь длинный пароль, то даже тупой перебор займет очень много времени, и не каждый юзер выдержит. А лучше шифруй какой-нибудь прогой типа PGP. Если тебе шифрация подходит, то лучше использовать именно ее. Тут тупой перебор займет еще больше времени, и такое выдержать уже очень сложно. А реальный взлом тут невозможен, так что придется пользоваться только тупым перебором.

<???>Я где-то слышал, что можно создавать временные диски в оперативке и пользоваться ими как обычными. Как это можно сделать?

Н: Есть такое. В старом добром DOS и Win9x есть такой драйвер ramdrive.sys. Загружать его надо через файл config.sys. Просто напиши:
DEVICE=c:\windows\ramdrive.sys размер_диска
Помимо этого нужно указать, где будет располагаться диск. Если укажешь ключ /E, то диск будет в расширенной памяти (требуется загрузка himem.sys). Если укажешь /A, то - в дополнительной (требуется emm386). Только одно замечание - диски могут быть не больше 32 мегов, хотя их количество не ограничено.

<???>Скажи, как переписать видеокассету с видака на комп?

Н: Тебе нужна любая плата с возможностью видеозахвата. Например, дешевый видеотюнер (цена от штуцира и более). Но его качество сможет тебя только испугать. Для нормального захвата нужна плата от 200 зеленых и выше.

<???>Я пользуюсь государственным провом, потому не надо покупать никаких карточек, а просто звонишь им на сервак и не надо ни имени, ни пароля вводить. Они просто определяют мой номер телефона и потом присылают счет на мой номер. Нельзя ли сделать так, чтобы они не смогли определить мой номер телефона или определяли бы, но это был бы другой номер, например, моего вредного соседа :).

Н: Я думаю, что если ты поставишь анти-АОН, то тебя просто не пустят. Хоть какой-то телефон, но надо указать. Хотя бы 02 :). Повесить другой телефон тоже опасно, потому что рано или поздно тебя вычислят. Лучше подрезайся на ночь на линию соседа и юзай его телефонный номер. Только не злоупотребляй. Даже ламер сможет заметить по счету, что его наклоняют, и обратиться куда следует. А пару часов в месяц можно накрутить без проблем.

<???>Как поставить код, чтобы комп никто не мог включить перед началом теста оборудования?

Н: До начала теста оборудования грузится только BIOS, поэтому туда ничего поставить нельзя. Разве только если ты гений и сможешь сам написать свой BIOS и прошить, то - пожалуйста. Так что единственный способ - юзать примитивную защиту BIOS и не забивать голову ерундой.

<???>Хочу починить свой старенький ноутбук на 486 проце. Дисковод у него испорчен, CD-привода нет а на винте только 3 системных файла. Можно ли как-нибудь подключить этот винт к своему PC и залить на него дистрибутив операционки Win95?

Н: Без проблем. Тебя спасет специальный переходник, который позволит подключить твой винт к IDE стационарного компа. Подключай, перекачивай что надо и юзай.

<???>Не знаешь, почему ВИНАМП распространяется бесплатно, какая от этого выгода разработчикам?

Н: У них громадное количество юзеров, а значит, они посещают сайт за обновлениями и за поддержкой. А это уже значит, что можно заработать на рекламе на сайте. Но это копейки. Насколько я знаю, все программеры, написавшие WinAMP, имеют хорошую работу, а WinAMP написали просто для себя, а потом выложили для всеобщего пользования. Так получается большинство свободных прог.



Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online

UNDER CONTROL
СИСТЕМНАЯ ПАЛИТРА ПОД КОНТРОЛЕМ ПРОДВИНУТЫХ ПЕРЦЕВ

Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru) www.cydsoft.com/vr-online

С каждым выпуском рубрики "кодинг" мои примеры усложняются и становятся все извращеннее. Только я остаюсь неизменным, каждый раз показывая, как можно приколоться над ближним. Меня некоторые спрашивают, почему я не учу чему-нибудь толковому? Хорошо, что спрашивают только некоторые, большинству все нравится. Отвечаю: толковому учат везде, а я рассказываю то, о чем большинство старается умалчивать. Как говорит библия: "Обмани ближнего своего, ибо ближний обманет тебя и возрадуется (Супер новый завет Dr.Klouniz Mix)" :).

НУ, К ЧЕРТУ!!!

Сегодня я покажу тебе, как можно поиздеваться над системной палитрой и осуществить анимацию лампочек на клавиатуре. Так что не богохульствуй, а запусти Delphi во имя отца, сына и святого Винни-Пуха.
Для издевательств нам понадобятся две кнопки и два таймера. На первой кнопке (Button1) напиши "Анимация палитры". На второй кнопке (button2) напишем "Анимация кнопок".
Можешь расположить свое хозяйство (в смысле кнопки и таймеры), как твоей душе угодно. Мою форму можешь увидеть на рисунке 1.

Рис 1. Будущая форма

Главное - у обоих таймеров установи свойство Enabled в false, чтобы по умолчанию они были отключены. По нажатию кнопок мы будем их включать.
Теперь, сын мой :), для первого таймера установи свойство Interval в 5000. По этому таймеру будет меняться палитра, которая происходит достаточно долго (1-3 секунды, в зависимости от количества открытых прог). По второму таймеру будем анимировать лампочки на клаве, поэтому тут свойство Interval установим в 100.

СИСТЕМНАЯ ПАЛИТРА

Начнем мы с системной палитры. Для изменения какого-нибудь системного цвета есть функция SetSysColors. У нее всего три параметра:

1. Сколько цветов мы хотим изменить.
2. Номера цветов в системной палитре для изменения.
3. Новые значения цветов.

Допустим, что ты хочешь поменять пятый цвет на красный. В этом случае нужно написать вот такой код:

```
SetSysColors(1, 5, clRed);
```

Но это слишком сложно, поэтому мы упростим пример. По нажатию первой кнопки "Анимация палитры" запустим первый таймер:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
 Timer1.Enabled:=true;
end;
```

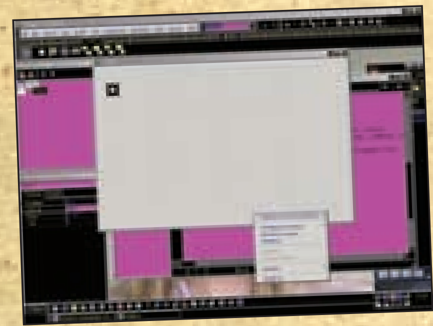


Рис 2. Палитра "Адская"

Теперь создадим обработчик события, когда срабатывает таймер (для этого просто дважды щелкни по нему). Здесь мы напишем листинг 1. В этом листинге как раз и находится код смены палитры.

БОГ В ПОМОЩЬ!!!

Если бог не помог тебе разобраться с листингом 1, то это придется сделать мне. После объявления имени процедуры и перед ее началом (там, где мы всегда объявляем переменные) я объявил несколько констант. Константы - те же самые переменные, только их значения нельзя изменять, в каком виде объявил, так и останется. Обе константы объявлены как массивы. Массив - это просто набор каких-то данных, следующий друг за другом. Массив в Delphi обозначается как array. Чтобы объявить переменную или константу типа массива нужно описать ее следующим образом:

```
r: array [длина массива] of тип данных;
```

NEXT



Оперативная абонентская служба



Бесплатные входящие со всех мобильных*

ПОЧЕМУ ОПЛАТИТЬ УСЛУГИ СТАЛО ЛЕГКО КАК НИКОГДА



beepay – система платежей в реальном времени

Потому что теперь недалеко от вас находится пункт системы платежей beepay. Вы можете осуществить платеж с помощью вашей банковской карты в отделениях и 300 банкоматах (в том числе и в метро) банка «**1 О.В.К.**» или внести наличные в кассах универсамов «Седьмой континент», в салонах сотовой связи во всех районах Москвы. Оплачивайте услуги Би Лайн в считанные минуты, в любое время, в самом подходящем для вас месте.



Качественное покрытие Москвы и области



Кредитная система оплаты



Роуминг более чем в 100 странах

Информационная служба: (095) 755-0055
Единая справочная офисов продаж: (095) 742-5555
www.beeline.ru

* Бесплатно все входящие звонки от абонентов Би Лайн GSM, Би+, МТС, МСС.

Оборудование сертифицировано.
Лицензия Госкомсвязи России №8758, №10005.



С НАМИ УДОБНО

Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online

Как определяется длина массива? Очень просто, это даже похоже на геометрическое определение. Например, тебе нужен массив из 12 значений. Длина такого массива может быть [0..11] или [1..12]. В квадратных скобках ты должен поставить начальное значение массива и конечное, а между ними две точки.
Чтобы получить доступ к отдельному элементу массива нужно написать следующий код:

```
r[4]:=Значение;
```

Вот так можно присвоить 4-му элементу массива какое-нибудь значение.
Первый массив SySColorArray - это массив из 13 (хорошее число) целых чисел. Так как это у меня константа, то я должен поставить в конце знак "равно" и в скобках перечислить все значения массива. В качестве констант я перечисляю значения системных цветов, которые будут меняться (COLOR_ACTIVEBORDER, COLOR_ACTIVECAPTION и т. д.). Я буду случайным образом выбирать из этого массива имя системного цвета и менять его значение.

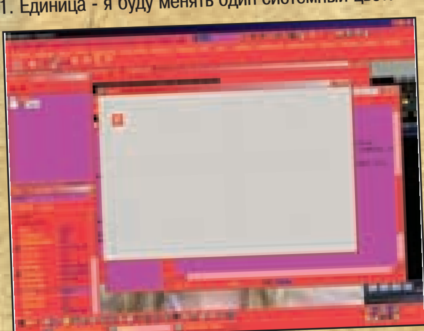
ЛИСТИНГ 1

```
procedure TForm1.Timer1Timer(Sender: TObject);
const
  SySColorArray: array [0..13] of Integer = (COLOR_ACTIVEBORDER,
COLOR_ACTIVECAPTION, COLOR_APPWORKSPACE, COLOR_BACK-
GROUND, COLOR_BTNFACE, COLOR_BTNTEXT, COLOR_CAPTIONTEXT,
COLOR_INACTIVEBORDER, COLOR_INFOTEXT, COLOR_MENU,
COLOR_MENUTEXT, COLOR_WINDOW, COLOR_WINDOWFRAME,
COLOR_WINDOWTEXT);

  ColorArray:array [0..10] of TColor = (clAqua, clBlack, clBlue, clYellow,
clFuchsia, clGreen, clNavy, clRed, clSilver, clWhite, clSkyBlue);

begin
  SetSysColors(1, SySColorArray[random(13)], ColorArray[random(10)]);
end;
```

Что такое COLOR_ACTIVEBORDER, COLOR_ACTIVECAPTION... Это тоже константы. Под каждой из них спрятано простое число. Например, COLOR_ACTIVEBORDER - это простое число 10. Каждое такое число означает номер системного цвета. Я мог бы использовать вместо констант числа, но это будет неудобно, и читать такой код просто противно.
Вторая константа ColorArray - массив из 10 цветов. Из него мы будем выбирать случайным образом любой цвет и устанавливать его в систему.
Сам код процедуры очень прост и состоит только из вызова функции SetSysColors. В качестве параметра я указываю следующие значения:
1. Единица - я буду менять один системный цвет.
2. SySColorArray[random(13)] - выбираю из массива SySColorArray случайное имя цвета от 0 до 13 с помощью вызова random(13). Этот системный цвет будет изменен.
3. ColorArray[random(10)] - выбираю из массива ColorArray случайное значение цвета от 0 до 10 с помощью вызова random(10). Этот цвет будет установлен в качестве системного.


Рис 3. Палитра "Кровавый день"

АНИМАЦИЯ КНОПОК

Теперь проанимируем кнопки на клаве. Для этого по нажатию второй кнопки запусти второй таймер:

```
procedure TForm2.Button1Click(Sender: TObject);
begin
  Timer2.Enabled:=true;
end;
```

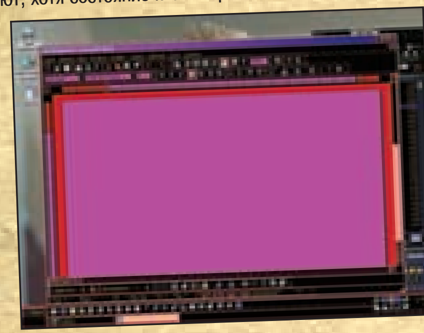
ЛИСТИНГ 2

```
procedure TForm1.Timer2Timer(Sender: TObject);
begin
  Timer2.Tag := (Timer2.Tag + 1) mod 4;
  SetState(VK_NUMLOCK, Timer2.Tag = 1);
  SetState(VK_SCROLL, Timer2.Tag = 2);
  SetState(VK_CAPITAL, Timer2.Tag = 3);
end;
```

Теперь создай обработчик события для второго таймера и в нем напиши содержимое листинга 2. Тут в основном простая математика, для вычисления, какую кнопку сейчас зажечь, а какую потушить. Самым интересным является вызов процедуры SetState. Она должна менять состояние клавиш. Но этой процедуры нет среди стандартных библиотек в Delphi, ее нужно написать. Перепиши листинг 3 куда-нибудь в свой модуль. Главное - выше, чем обработчик события для второго таймера.
В процедуре SetState всего три строчки кода. В первой я получаю текущее состояние клавиатуры с помощью WinAPI функции GetKeyboardState. Результатом будет переменная-массив KeyState. Во второй строчке я изменяю состояние нужной клавиши. И в последней строке происходит установка измененного состояния клавы с помощью SetKeyboardState.

ПРЕЛЮБОДЕЙСТВУЙ!

Пример закончен. Можешь запустить его и прелюбодействовать с результатом. Скрины получившихся у меня палитр разбросаны по всей статье, и ты сразу можешь прочувствовать все прелести анимации. Хочу сразу предупредить, что системная палитра хорошо меняется в любых версиях окошек. А вот лампочки на клаве заморгают только в Win9x. В Windows 2000 лампочки не моргают, хотя состояние клавиш реально меняется.

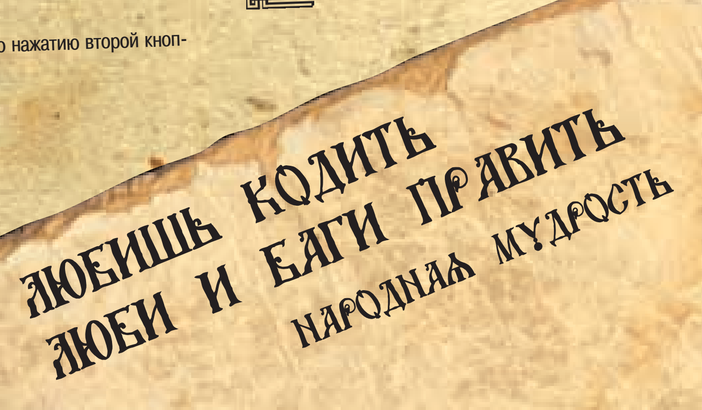

Рис 4. Палитра "Я у мамы ..."

Дополнительную инфу, как всегда, можно найти на моем сайте www.cydsoft.com/vr-online. Если ты регулярно читаешь Х и используешь мои наставления для приколов над своими друзьями, то твои жертвы уже должны были переломать тебе руки :). Если это так, то ты не сможешь написать пример. Поэтому к моменту выхода журнала в свет я, как всегда, выложу исходники примера на своем сайте, и ты без проблем сможешь их забрать и отомстить. Аминь!!!

P.S. У меня к тебе просьба, на сто баксов :). Не пиши мне большие письма. После появления рубрики "кодинг" меня каждый день валят вопросами. Я не в состоянии всем рассказывать то, о чем пишут книги. Я могу что-то подсказать, где-то помочь, но не больше. А просьбы типа помоги написать прогу - вообще нереальны. Я отвечаю только на те вопросы, где ответ займет несколько строчек. Целые лекции по мылу я разводить не могу. Я бы с удовольствием помог всем, но это НЕВОЗМОЖНО. Вас слишком много, а я один :(((. Поэтому лучше разбей свой вопрос на несколько маленьких и спрашивай постепенно, а не все сразу.

ЛИСТИНГ 3

```
procedure SetState(key: Integer; Value: Boolean);
var
  KeyState: TKeyboardState;
begin
  GetKeyboardState(KeyState);
  KeyState[key] := Integer(Value);
  SetKeyboardState(KeyState);
end;
```



ЧАТ ДЛЯ ЛОКАЛКИ
СОБСТВЕННЫМИ РУКАМИ

Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru) www.cydsoft.com/vr-online

Так уж получается в последнее время, что на Delphi я пишу проги-приколы, а с помощью Kylix я рассказываю про сетевой кодинг. Сегодня я не буду нарушать эту традицию, и в этой статье тебя ожидает рассказ про UDP протокол. По рубрике Hack-FAQ я понял, что не все еще профиксили, что это за зверь.

ТЕОРИЯ ПРОТОКОЛА

На данный момент существует два основных и самых распространенных протокола - TCP и UDP. Раньше был еще очень распространен IPX, который использовала фирма Novell. Но на данный момент он отходит, и уже редко увидишь такого зверя. Только на старых системах можно увидеть IPX. Большинство остальных протоколов, которые ты знаешь (FTP, HTTP, POP3, SMTP и дальше в том же духе), работают поверх TCP или UDP.

Что это значит - "поверх другого протокола"? В TCP реализованы основные функции для работы с сетью. Он умеет устанавливать соединение с удаленным компом, передавать и принимать данные и проверять правильность получения серваком отправленных пакетов. Теперь мы хотим создать протокол для передачи файлов (FTP). Для этого берем TCP, наделяем его нужными нам возможностями и - получите-распишитесь. Вот и получается, что FTP работает через (поверх) протокола TCP. Если бы мы захотели создать FTP с чистого листа, то нам пришлось бы заново реализовывать функции установки соединения и передачи данных. А так нам нужно только подготовить данные в спецформате (протокола FTP) и отдать их протоколу TCP, и он сам уже установит соединение и отдаст эти данные куда надо.

Если ты помнишь самую первую мою статью в рубрике "кодинг", где я рассматривал основы, то уже заметил аналогию с объектно-ориентированным программированием. Именно по такому принципу работает сеть. Все это дело стандартизировано, и если хочешь узнать подробнее, то почитай какую-нибудь доку про модель OSI (Open Systems Interconnection) и ее семь уровней (тут опять могу отослать на свой сайт, где я уже все подробно описал). Эта тема довольно интересна, и в любом случае желательно знать устройство протоколов.

ПРОТОКОЛ UDP

Протокол UDP очень похож на TCP. В нем также реализованы возможности передачи данных, но он не устанавливает соединения и не поддерживает целостности передаваемых данных. Протокол просто открывает порт, выплевывает туда порцию данных и даже не волнуется о том, дошли они к получателю или нет. Поэтому UDP работает намного быстрей.

Если ты захочешь работать с этим протоколом, то проверку правильности получения данных придется реализовывать самому. Так что для передачи файлов или другой инфы большого размера ты должен выбрать TCP. Ну а для чата, который мы сегодня напишем, более удобным вариантом будет UDP. Он очень быстрый и при маленьких сообщениях очень эффективен.

В Delphi для работы с UDP протоколом хорошо подходит библиотека Indy. Мы ее уже использовали, когда писали пример утилиты WhoIs. Сегодня снова возвращаемся к ней.



Рисунок 1. Форма будущей проги

БУДЬ ГОТОВ

С теорией покончено, давай переходить к написанию чата. На этот раз я написал его в Delphi и потом протестировал в Kylix. В обеих средах чат откомпилировался без проблем. Так что не имеет значения, что будешь использовать ты. Разомни пальцы, мышку, клаву и запусти Delphi. Сейчас мы приступим к моему любимому занятию.... Да нет, не к сексу. Я его тоже люблю, но сегодня мы займемся кодингом, а секс оставим на ночь :).

На форме мне понадобятся:

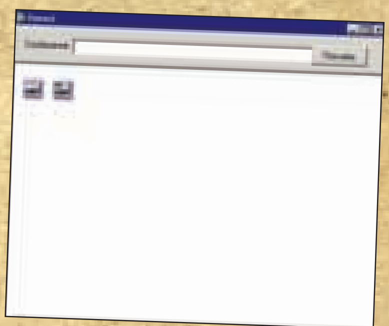


Рисунок 2. Форма будущей проги

1. Компонент TMemo. Его можно растянуть почти по всей форме.
2. Компонент TEdit, в который мы будем писать отправляемое сообщение.
3. Кнопка TButton, по нажатию которой сообщение будет отсылаться.

На рисунке 2 показана форма моего будущего чата.

Для работы с портами нам нужны компоненты idUDPClient с закладки "Indy Clients" и idUDPServer с закладки "Indy Servers". Брось по одному такому компоненту на форму.

Теперь нужно настроить протокол UDP. Первое что сделаем - выберем любой порт от 1 до 65 тысяч, через который будет происходить связь. Я решил выбрать 11245 (ты можешь выбрать любое другое). Установи это значение у свойства Port компонента idUDPClient и у свойства DefaultPort компонента idUDPServer. Это заставит клиента и сервера работать на одном и том же порту, а значит может осуществиться связь.

ЗАПОМНИ!!! Порты протокола UDP не пересекаются с портами TCP. Это значит, что TCP порт 80 не равен UDP порту 80.

NEXT

ЧАТ ДЛЯ ЛОКАЛКИ СОБСТВЕННЫМИ РУКАМИ

Horrific aka Фленов Михаил (smirnandr@mail.ru)
www.cydsoft.com/vr-online

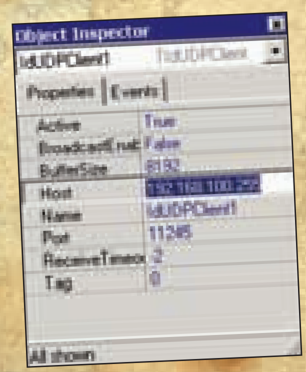


Рисунок 3. Настройки UDP клиента

Теперь у клиента (idUDPClient) нужно указать свойство Host. Сюда записывается IP адрес компа, которому будут отправляться сообщения. Но у нас чат и сообщения должны получать все пользователи в сетке, запустившие прогу. Поэтому, чтобы не было проблем, желательно установить у обоих компонентов свойство BroadcastEnabled в true. А вместо конкретного IP адреса использовать широковещательный (такой адрес, который получают все). Если у тебя в сетке используются адреса типа 192.168.100.x, то для тебя широковещательный адрес будет 192.168.100.255 (последний октет меняем на 255).

Приготовления окончены, можно кодить.

ШКОДИНГ

Создай обработчик события OnClick для кнопки и напиши там следующий код:

```
procedure TForm1.Button1Click(Sender: TObject);
begin
 IdUDPClient1.Send(Edit1.Text);
end;
```

Здесь всего одна строчка, которая отправляет с помощью UDP клиента содержимое строки ввода (компонента Edit1).

Теперь нужно научить UDP сервер получать эту инфу. Для этого создай обработчик события OnUDPRead для компонента IdUDPServer. В нем напиши содержимое листинга 1, а я попытаюсь доходчиво описать происходящее.

У процедуры-обработчика события есть три параметра. Первый присутствует во всех обработчиках и ничего интересного для нас сегодня в себе не несет. Второй - это данные, которые получены из сети. Третий - тут хранится информация о том, откуда пришли данные.

Итак, полученные данные хранятся во втором параметре. Они приходят к нам как простой неформатированный поток TStream. Чтобы удобней было работать с данными, их лучше перегнать в строковый поток TStringStream. Ты думаешь, это неудобно? Неудобно на потолке сексом заниматься, одеяло падает. А также когда соседские дети на тебя похожи. А тут все удобно. А вдруг ты передаешь не текст, а картинку, и компонент форматнет ее в текст? Вот это уже будет не неудобно, а полный облом.

Смотри, как легко все превращается в текст. В обработчике я объявил одну переменную StringFormatedStream типа TStringStream (строковый поток). Первой строкой кода я его инициализирую. Во второй строчке я копирую в строковый поток данные из простого неформатированного потока. Все!!! Теперь переданный мне текст находится в свойстве DataString строкового потока StringFormatedStream. Я смело могу выводить этот результат в компонент Memo.

Но мы же пишем чат, и желательно еще и выводить информацию о том, кто сказал этот текст. Для примера я вывожу IP адрес отправителя данных, который находится в свойстве PeerIP третьего параметра ABinding. Но это только для примера и в реальной ситуации это некрасиво. Поэтому ты можешь добавлять имя отправителя сразу в текст отправки. Это значит, что по нажатию кнопки отправки сообщения нужно изменить код следующим образом:

```
IdUDPClient1.Send('Сюда помести имя отправителя'+
  Edit1.Text);
```

Можно дать возможность юзверю вводить имя в отдельной строке ввода Edit2. В этом случае код будет таким:

```
IdUDPClient1.Send(Edit2.Text+' '+Edit1.Text);
```

Все!!! Кодинг окончен.

COMPLETE!

Если у тебя все получилось, то можешь запустить прогу и пообщаться с самим собой. Ну а если благодаря X ты уже осетенил свой дом, район, город (нужное подчеркнуть), то устанавливай свой чат всех сетянам и общайся. Чат простой, но очень быстрый и абсолютно не нагружает систему, в отличие от чатов на основе TCP.

Если у тебя возникли проблемы с компиляцией, то Delphi (как и у меня) забыл добавить к проекту модуль idSocketHandle. Допиши его в раздел uses, и проблемы уйдут.

Дополнительную инфу, как всегда, можно найти на моем сайте www.cydsoft.com/vr-online. Там же можно найти и исходники чата, написанные мной.

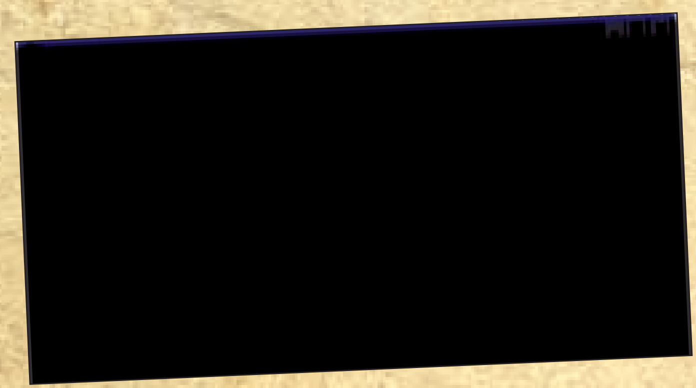


Рисунок 5. Результат работы проги



ЛИСТИНГ 1

```
procedure TForm1.IdUDPServer1UDPRead(Sender: TObject; AData:
  TStream; ABinding: TIdSocketHandle);
var
  StringFormatedStream: TStringStream;
  s: String;
begin
 //Инициализация
 StringFormatedStream := TStringStream.Create('');

 //Копирование из простого потока в строковый.
 StringFormatedStream.CopyFrom(AData, AData.Size);

 //Вывод полученного сообщения
 Memo1.Lines.Add(ABinding.PeerIP+' '+StringFormatedStream.DataString);

 //Перенаправление сообщения дальше
 ABinding.SendTo(ABinding.PeerIP, ABinding.PeerPort, s[1], Length(s));

 //Освобождение строкового потока.
 StringFormatedStream.Free;
end;
```





C VS Delphi

Натуральный Mortal Combat среди кодеров

Horrific (smirnandr@mail.ru) TanaT (tanat@yes.ru)

Уже долгое время идет борьба между двумя кланами C/C++ и Delphi. Каждый из них пытается доказать, что его язык кодинга лучше и что все должны кодить именно на нем. Сегодня мы решили провести эксперимент и посадить напротив друг друга по одному представителю из каждого клана и устроить битву титанов. Итак, клан C/C++ защищает TanaT. Клан Delphi защищает Horrific.

Правила боя следующие:

1. Битва происходит до первой пущенной капли крови.
2. Холодное оружие в ход не пускать.
Зубы и половые органы холодным оружием не считаются.
3. Сзади и ниже пояса не бить, особенно половыми органами.
4. Обсуждать только Си и Delphi.
Галлюцинации участников боя в битве не участвуют.
5. Покемонов не применять.
Бой идет только собственными силами.

Итак...
Леди-и-и и джентльмены! Сегодня... На арене][...
Состоится битва титанов кодинга.
В правом углу в красных трусах: заслуженный мастер спорта по художественному кодингу программы «Hello World», трижды чемпион мира по версии ХЗ... Великолепный TanaT!!!
В левом углу в белых рейтузах с мишками и телепузиками: заслуженный мастер спорта по скоростному исправлению собственных багов, чемпион вселенной по версии Х, шаман и предводитель секты «VR-Online»... Мистер Horrific!!!
Бойцы, выйдите на центр ринга и покажите друг другу язык. ФАС!!!

Раунд первый

TANAT: Язык Си является стандартом, поэтому он существует практически во всех ОС, а Delphi только для Windows и Linux, и то Linux поддерживается только последними версиями. Старые ОС просто позабыты и позаброшены (проступают капли слез на глазах :)).

HORRIFIC: Ничего, все еще впереди. Delphi - быстро развивающийся язык, и когда он получит должную распространенность, его варианты будут на всех ОС.

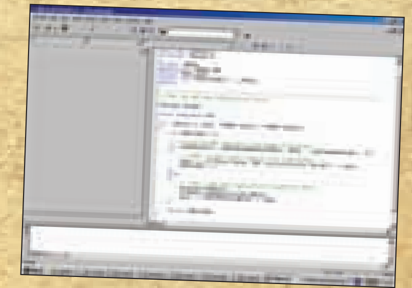
TANAT: Благодаря стандартизации Си каждый, кто захочет создать свой компилятор, обязан как минимум придерживаться установленных норм. А вот с Delphi каждый может делать все что захочет.

HORRIFIC: Стандарт - это круто. А ты не думал, что языки программирования развиваются слишком быстро, и в них постоянно что-то меняется. Производителям компиляторов Си приходится тащить за собой ворох старья, которое стандартизировано еще в 70-е годы, а в Delphi просто обрубили все это дело и создали новый язык, отдаленно похожий на Pascal. Точно так же дядя Борман поступил и с C++ Builder, который обладает той же визуальностью и мощью, что и Delphi, но в большинстве своем нарушает стандарт на язык Си. Благодаря отказу от стандарта компиляторы от дяди Бормана смогли получить свою полную визуальность и при этом удобство разработки.

Голый Delphi

TANAT: Знаю я вашу визуальность!!! Сидишь как полный лам и расставляешь пимпочки по формам!!! А где же сам процесс кодинга? Расставлять фигурки можно научить и обезьяну, а вот кодить как настоящий мужик дано не каждому.

HORRIFIC: Ты че меня за ламера пингуешь :)? Если такой крутой, то пиши на ассемблере или лучше в машинных кодах. Вот тут тебе будет процесс кодинга и соединение с космосом в одном флаконе :). Только не забудь пивом запастись на ближайшую пятилетку, потому что даже простейшую утилу написать в машинных кодах - это тебе не красотку чмокнуть :). В Delphi тоже есть кодинг. Визуально ты создаешь только интерфейс будущей проги, а всю логику и вычисления приходится выбивать на клаве ручками. Вот я как раз таки и занимаюсь кодингом, не тратя времени на создание визуального интерфейса. А ты занимаешься геморроем.



Процесс кодинга в MS Visual C++

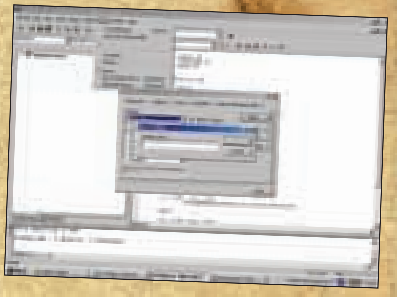
TANAT: Ты давно у зубного был?

HORRIFIC: Да я как-то на зубы не жалуюсь.

TANAT: Сейчас пожалуешься :)!!! Возьмем, например, Visual C++. У него есть достаточно удобные мастера, которые могут создать тебе шаблоны будущих прог. Ты просто выбираешь, что тебе надо, и Visual C++ без проблем генерирует тебе нужный код. После этого ты только добавляешь то, что нужно, и прога готова.

HORRIFIC: Знаю я твоих мастеров. Только и успеваешь кликать дальше, дальше, дальше, а в итоге глупейшее окно. И все равно все необходимые элементы управления приходится создавать вручную.

TANAT: А ты ни разу не слышал про редакторы ресурсов? Или ты с детства глухой на оба уха :)? В Visual C++ любое диалоговое окно можно создать, визуально расставляя все необходимые элементы управления!!!



MS VC++ тоже не лишен визуальности!

HORRIFIC: Ну-ну. Я такую визуальность проходил в первом классе. В Visual C++ при визуальном проектировании диалогов ты можешь использовать только чуть больше десятка стандартных компонентов. Все остальное - это будут OCX компоненты, которые требуют регистрации в системе, а это тебе грозит:
1. Настоящим гемором при переносе кода на другую машину.
2. Приходится писать инсталлятор, который будет устанавливать прогу, устанавливать OCX файлы и регистрировать все это.
3. Количество файлов увеличивается, и уже невозможно создать программу из одного файла.
4. OCX компоненты могут потребовать у пользователя перезагрузку компа, а это не многим понравится.
В Delphi у тебя всегда под рукой есть больше 30 компонентов. В инете можно затариться еще миллионом различных вариантов. Все эти компоненты компилируются в код проги и не требуют регистрации при переносе. Ну а самое главное, что исходный код половины этих компонентов доступен для тебя.

TANAT: Ну и пускай прога тянет за собой вагон дополнительных файлов, зато запускной файл получается меньше. А если у тебя руки выросли из заднего прохода и ты не можешь написать инсталлятор, то это твои проблемы, и Си не виноват, что ты родился с ошибкой в коде ДНК :). Попробуй сдаться ученым, и пускай они попробуют расшифровать твою ДНК. Из-за грубейшей ошибки они не смогут расшифровать ее даже за 100 лет :).

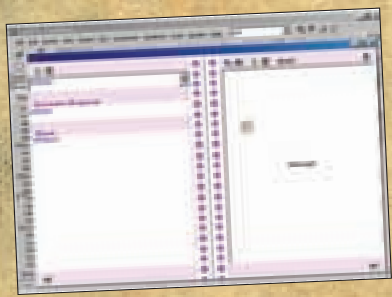
NEXT

Horrific (smirnandr@mail.ru)
TanaT (tanat@yes.ru)

HORRIFIC: Ой, как смешно!!! Ты че мне решил порты просканировать? Если мне надо будет уменьшить код проги, я все лишние компоненты могу убрать в DLL файл и потом обращаться к ним. И я так же получу вагон файлов и минимальный запускной файл. А инсталляторы писать мы умеем. Для Delphi хорошо адаптирован Install Shield, который без проблем умеет регистрировать в системе любые OCX компоненты и все остальное фуфло.

TANAT: Стоять Мурка, вот тут мы подошли к хорошей теме. На Delphi невозможно создать прогу очень маленького размера, даже если абсолютно все выкинуть в DLL.

HORRIFIC: Приплыли!!! Ты где был последние пять лет? Тебя случайно зовут не Маугли или Тарзан? На Delphi возможно практически все, и мизерный код не исключение. Ты просто отказываешься от визуальности и не используешь объектную библиотеку VCL, а пишешь на чистом API. Точно так же и в Си. Если хочешь получить маленький код, то откажись от MFC и ощути все прелести кодинга на чистом WinAPI. Вот тут уже гемора получишь и ты.

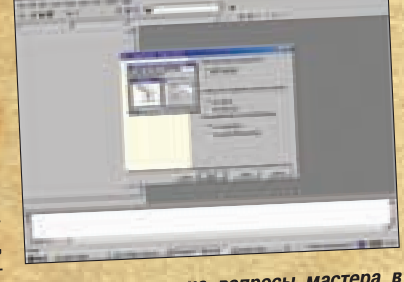


Вот такие дизайны прог можно шлепать на Delphi без единой строчки кода

TANAT: Вот я как раз таки и не получу. У меня есть мастера, которые хоть чуть-чуть да помогают.

HORRIFIC: Ну и что этот мастер может? Все его варианты минимальных приложений сводятся к двум или трем разным видам. Просто создай такие шаблоны на Delphi и используй.

TANAT: Так вот тебе еще создавать надо, а у меня все уже готово. Только пару раз кликни, и готовый шаблон перед глазами.



Просто отвечая на вопросы мастера в Visual C++, ты легко создаешь шаблон любого приложения

HORRIFIC: Я не понял. Ты же сам кричал, что это круто - создавать код руками. Вот и создавай его в Delphi. А-а-а, схавал :)?

TANAT: Ну а ты же говорил про визуальность, какая она крутая!!! Что же ты будешь ручками, бедный, работать, локти пакать? А-а-а, подавился :)?

HORRIFIC: Но потребность в мизерных прогах возникает очень редко. Чаще приходится создавать проги с каким-то интерфейсом, где размер кода не так важен?

В случае необходимости мастера C++ (или как еще говорят - визарды) ощутимо помогут тебе!

РЕФЕРИ (в лице Центнера): Брейк!!! Первый раунд можно считать оконченным. И тут нужно подвести одну маленькую черту. При кодинге программ, напичканных окнами и разными элементами управления, Delphi становится наиболее удобным. Программы можно создать быстрей, чем даже при использовании мастеров на Visual C++. Но при кодинге маленьких утил, которые должны незаметно сидеть в памяти и занимать мало места, все преимущества визуального кодинга исчезают. Даже можно сказать, что у Visual C++ появляется небольшое преимущество в удобстве. Пусть оно маленькое, но оно все же есть.
Ну, конечно же, если создать некоторые шаблоны разных вариантов минимальных прог, то Delphi может даже догнать Си. Но именно только догнать, потому что нужно создавать все самому. Мы должны признаться, что создать эти шаблоны не сложно и дело одного дня даже с учетом затрат на заправку кодера пивом.

РАУНД ВТОРОЙ

TANAT: Нас, кодеров на Си, всегда будет больше, чем вас! Знаешь - почему? Потому что за нас еще дядя Билл. Хотя почти все его системы немного страдают на голову :), его языки, входящие в состав Visual Studio, является основным средством разработки.

HORRIFIC: Уау!!! Нашел чем гордиться. Если ты будешь кодить на Visual C++, то ты лишаешься всех прелестей демократии. Придется использовать только то, что навязывает M$, а попытки воспользоваться чем-то другим будут встречены таким гемором, что пожалеешь о том, что тебя мама родила.
Корпорация Borland как бы является независимым разработчиком. Чем это грозит? Давай взглянем на ту же технологию CORBA, которая предназначена для организации распределенных вычислений. CORBA великолепно работает как на UNIX, так и на оконных системах, а значит, ты из своих окошек сможешь в полном объеме использовать вычислительную мощь *nix. Ты думаешь, это нравится Microsoft? Ну, конечно же, нет. У нее есть своя технология COM+, которая работает только под Windows (попытки перенести ее под *nix пока что неудачны). Так что если ты работаешь под Visual C++, то ты не сможешь использовать CORBA, и для распределенных вычислений придется ставить только оконные сервера. А тут ты уже должен догадаться, чем все это грозит.

TANAT: Благодаря дяде Гейтсу, ненавидящему Delphi, все описания системных Win API функций идут с синтаксисом и примерами на Си. Ты посмотри сейчас, что творится в любой виртуальной библиотеке или обычной книжке: все с названием "Азбука Win API" или "Системное программирование под Win32" связано отнюдь не с Delphi! DDK и SDK взаимодействуют тоже не с этим, как его, а, черт, вот Delphi!

HORRIFIC: Во-первых, Билл с удовольствием полюбил бы Delphi, но он просто очень сильно любит Basic. Ты, наверно, слышал о существовании этого выкидыша? Так вот, Билл и дядя Борман в свое время заключили соглашение, по которому Borland отказывается от разработок своих компиляторов Basic, а MS не трогает Pascal.
Во-вторых, описания API функций действительно идет с синтаксисом Си. Мне трудно признаться, но помощь по Delphi идет в нормальном варианте, а помощь по WinAPI - просто копия из Си. Дядя Борман просто получил разрешение на поставку со своими средами разработки этой помощи. Возможно, что он переписал бы ее с учетом синтаксиса Delphi, но он этого не делает. Возможно, тут действует какое-то очередное давление со стороны Билла или еще одно негласное соглашение. Но мы привыкли. Не так уж сложно смотреть на Си и писать все то же самое на Delphi. Просто нужно запомнить, что тип int в Си равен типу Integer в Delphi, ну и еще пару отличий.

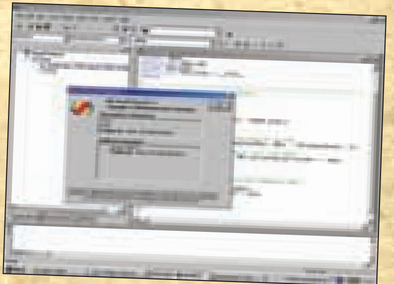
TANAT: Че ты меня флудишь :)? Ты, вообще, слышал про новый язык C#, связавший лучшее от C++ и Java, являющийся самым новым и перспективным средством разработки приложений технологии .NET, продолжающий линию C++. И при этом Microsoft не забросила разработку Visual C++, основной рабочей лошадки любого серьезного :) кодера.

HORRIFIC: Я вижу, что ты решил меня забрутфорсить. Вот тут как раз и сказываются недостатки стандарта Си. Просто MS задолбалась тянуть старье и решила поступить как дядя Борман - отбросить все старое и создать новый язык. А вот про технологию .NET флудить меня не надо. Что там есть такого нового и революционного? А нового там только реклама. Очередной трюк Билла и чемодан громких слов, а не технология .NET.

TANAT: Неправда! Неправда! Технология .NET от Microsoft включает в себя, помимо всякого хлама, еще и мощнейшую связку: C# и Visual Java++, которая в ближайшем будущем будет заменена на мощнейшую Visual Java#. Язык Delphi с самого начала не разрабатывался как средство WEB программирования! Конечно, в него потом вошли мощные средства разработки, но их не сравнить с Java! А Си-кодер как раз и использует мощь всей Visual Studio. А основное - это Java, альтернативы которой у Бормана нет и никогда не будет. А Си, и тем более C#, дружат с Java в отличие от Delphi.

HORRIFIC: Java не может дружить с C#, если не нарушать все правила виртуальной машины Java. Заметь, что ты говоришь про Visual Java#, а не чистую Java, которую создала Sun. Я больше чем уверен, что Java# потеряет переносимость и универсальность, а значит, что ей грош цена. Ну ладо, это пока только наметки. Посмотрим, что получится на деле. Мы можем долго спорить о том, чего еще нет. Вот когда появится Visual Studio .NET, вот тогда и вернемся к разговору.
Ну, я понимаю, что ты рад хоть какому-то обновлению, потому что Visual C++ не обновлялась уже с 1998 года, а последняя версия Delphi датируется 2001-м годом. Чувствуешь разницу в три года? Visual Studio не изменялся уже около 4 лет. А теперь прочувствуй, сколько всего изменилось за это время? Вот именно. В Delphi 6 уже есть многое из того, чего нет в Visual Studio. Так что если захочешь использовать новинки в VC++, то придется искать/скачивать обновления. А в Delphi все это уже интегрировано.

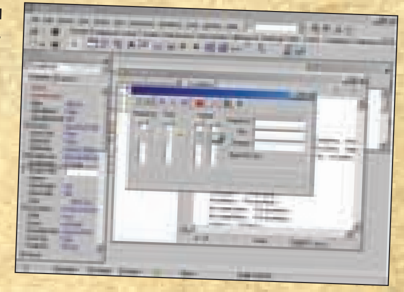
TANAT: Я согласен, действительно давно не было новых версий этого дистрибутива, но недавно Мелкомягкая пригласила Стенли Лимпмана (он участвовал в создании оригинального C++) в компанию разработчиков Visual C++. Вот выйдет новый релиз Visual C++, посмотрю, как вы все запоете!



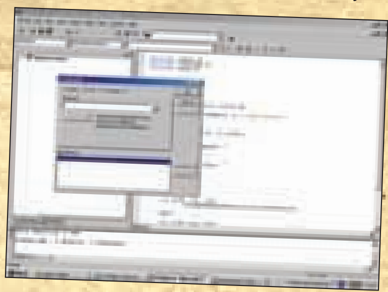
Horrific прав, последняя версия MS VC++ датирована 1998 годом :(

HORRIFIC: Жду и разминаю горло. Вот только думаю, какую бы песню выучить к этому моменту? Наверно, что-нибудь из серии "Ты ж мэнэ спидманула" :).
А что ты скажешь по поводу надежности твоих проектов. Во-первых, в прогах на Delphi количество кода во много раз меньше, чем на Visual C++. Это значит, что нужно намного меньше времени на отладку программы и вероятность ошибок в самых простых местах практически ничтожна.

TANAT: В принципе ты прав, но в Visual Studio существует собственный мощнейший отладчик. По этому отладчику существует туева хуча документации, а также любая книжка, типа "Отладка Windows-приложений", повествует именно об этом отладчике. К тому же не стоит забывать и помощь со стороны дяди Билла, а именно Visual Studio, DDK и SDK. В SDK есть прекрасный ядровый отладчик, по-моему, он называется windebug. К тому же и в DDK, и в SDK есть огромное количество средств отладки, всяких инспекторов и еще куча такого хлама. Так что про отладку я бы на твоем месте не заикался.



А это прога на Delphi для работы со звуком. Интерфейс - визуальный, код на чистом WinAPI



Отладка в Visual C++ не сложнее отладки в любом другом языке программирования

HORRIFIC: В Delphi возможности исключительных ситуаций значительно превосходят те же возможности в Visual C++. Это значит, что ты можешь ограничить сомнительные участки, чтобы они не привели к краху всей системы. В Visual C++ исключительные ситуации выполнены коряво.

TANAT: И в чем же корявость Visual C++? Там тоже есть исключительные ситуации?

HORRIFIC: Да, в Visual C++ они есть, и ты можешь их использовать. Только вот твой любимый Билл не использует их. Да и внутри самой библиотеки MFC не используется эта возможность. То есть если ошибка произойдет внутри MFC из-за неправильно переданных пользователем параметров, то крах неизбежен. А это значит, что перед каждым использованием возможностей MFC ты должен проверить на корректность введенную пользователем инфу.
В Delphi библиотека VCL уже защищена от таких проблем, и я могу не заниматься лишними проверками. Поэтому приложения на Delphi вылетают, а окошки не трогают. А если вылетит прога, написанная на Visual C++, то Windows может полететь следом.

РЕФЕРИ: Надежность окошек мы тут не обсуждаем. За нарушение правил битвы Horrific наказывается одним годом исправительных работ в компьютерном клубе с компьютерами на базе процессора Wintel 95 :).

TANAT: Давай вернемся к DDK. Что-то я не слышал, чтоб на Delphi драйвера писали! Может, ты что знаешь? Нет. Не так, типа:

```
BEGIN
ASM
.....
END
END.
```

Так ты писал про асм-вставки в статье "Супер возможности Delphi" X за ноябрь 2001 г. Ты там, кстати, рассказал, как отказаться от использования VCL, тоже мне супер возможности. Так вот, на чем я остановился? Ах, да. На Visual C++ вполне можно создавать, например, VxD драйвера, без асм-вставок вообще. Про это было написано в "Компьютер Пресс", по-моему, в феврале 2001 г. Каково?

HORRIFIC: То, что на Delphi не пишут драйверы, так это не значит, что это нереально. Зайди сюда http://www.adwin.ru/dinfo/materials/vxd.phtml и почитай, как все это просто. Правда, там действительно используются вставки на asm, но





IRC-Logz

Музыка

болтовня о жизни в канале #хакер

*** Now talking in #хакер
-ChanServ- #хакер Welcome нафиг
*** Joins: Toxa
<{[Virus]}> но то что попса сосет - факт =)
<SINtez> вообще, у каждого свой вкус. Я например, только недавно перестал бесится слушая людей, которым нравится попса.
<SINtez> просто у всех свои уровни, свое детство :)
<{[Virus]}> ну мне наверно точно не дотянуть до уровня "любитель попсы"
***PING? PONG!
<SINtez> И если один человек жил в семье "фермеров" которые всегда слушали "Русское Радио", то как можно ему говорить, что он урод? Он так привых. Ему это ближе. Знаешь, я даже считаю, что "Руки Вверх" - отличная группа. Раз она дарит столько положительных эмоций миллионам людей, то значит это хорошо. В конце концов, ты слушаешь музыку, чтобы получить удовольствие от прослушивания.
<Kamputer> Руки вверх я бы поубивал просто...
*SINtez любит D'n'B. Но это не означает, что в мире нет других стилей и направлений.
<{[Virus]}> естественно, но дело в том, что попса создана для очень недалеких людей, т.к. ее делают такие же недалекие.
<N1ght> они делают попсу т.к. попсу слушает большинство. Это комерциал. Это бабки
<SINtez> {[Virus]}> что ты пытаешься доказать? Что ты лучше? Это несомненно! Но они имеют право слушать то, что им нравится. Это их стиль.
<{[Virus]}> но обычно это происходит так: хочешь перевести человека с попсы на что-то другое... ставишь им что-то и они говорят: фу какое дерьмо, послушаю-ка я новый ремикс руки-вверх на песню Амарэна Барбиняна - "майа пЭсния"
<SINtez> {[Virus]}> конечно, исправить человека - очень проблемно. Тут еще один фактор: никто не утверждает, что ты прав. Они так же правы как и ты. Т.к. они слушают то, что нравится ИМ. Они получают от этого удовольствие, а ты обламываешь им кайф. Точно также, как если бы твой приятель заставлял тебя слушать НА-НА. :)
*** Parts: Toxa
<{[Virus]}> но, эта недалекость в музыке порождает недалекость в жизни... но это имхо
<SINtez> {[Virus]}> а с чего ты взял, что вся страна должна быть "продвинутая"? Я например, временами слушаю джаз 60-х годов, так что, я вообще тормоз чтоли? :) Просто мне это нравится, а именно для такого результата и пишется музыка.
<N1ght> синтез ну есть музыка под настроение, джаз это уже направление, а попса - название, причем название всего говна
<SINtez> N1ght> конечно. я о том и говорю, что каждый получает удовольствие по-своему. И ломать его вкусы - глупо. Можно посоветовать, но не ломать.
***PING? PONG!
<N1ght> я знаю много продвинутых людей которые влюбились и стали слушать попсу, не только потому что ее слушает девушка, а потому что там поют про любовь
<vovik_forever> нельзя слепо обсирать тот или иной стиль или направление. пусть каждый сделает свой выбор и останется при своём мнении.
<N1ght> вот взять днб - вся музыка однотипна. т.е. ритм почти везде один. но не надоедает никогда :) т.к. нет гребаных слов
* ProcDump думает, что человек слушает такую музыку, какой он по жизни, чем занимается (вот я например бибоингом увлекаюсь, значит слушаю Hip-hop, trip-hop, breakbeat, bigbeat, electronic, etc)
<N1ght> народ - мир дружба жвачка. каждый слушает что хочет но не навязывает это другим

поснифал и скомпоновал Virus (card@hacknow.org)

Horrific (smirnandr@mail.ru)
TanaT (tanat@yes.ru)

для настоящего кодера это не страшно. В статье описан очень хороший шаблончик, который можно написать только один раз и потом использовать без проблем в любых драйверах.

ТАНАТ: Кстати, наш дядя Билл (наш потому, что ненавидит Delphi) выступает "законодателем моды". Недавно взял вот и создал WinXP. А система та не простая (и не золотая, слава богу), а 64-битная. И доки сразу в MSDN появились, мол 64-битные приложения это круто - потому-то, потому-то (и звучит все убедительно), а программировать эти 64-битники надо так-то. И опять все на Си.
И среда разработки и средства отладки, и примеры кода, и вся теория по 64-битному кодингу - все на Си. Вообще, почти вся вселенная вокруг Си вращается. Кстати, я забыл сказать, про Delphi в документах MSDN не упоминается! :) И что ты, Horrific, будешь делать, когда все юзеры поменяют свою Windows 2000 на Win XP Professional? Надеешься на новый релиз от своего Бормана?
Такими темпами скоро версии Delphi превысят наше летоисчесление! Прикольно тебе будет кодить, к примеру, на Delphi 2136!

HORRIFIC: Ну я же тебе сказал, что есть такое соглашение, по которому дядя Билл не лезет в душу в Delphi. Поэтому и нет никаких упоминаний. А про 64 бита - так это ты торопишься. WinXP пока что еще 32-х битный. Остальные 32 появятся позже. А доки действительно появляются раньше и заранее вешают лапшу на уши бедных кодеров.
А теперь вспомним недавнее заявление Билла, что он отказывается от технологии MDI (Multiple Document Interface). Теперь Word и Excel будут построены по новой технологии, которую и советуют использовать. А в Win2000, мол, не будет больше многодокументных приложений. А вот теперь запусти в Win2000 консоль MMC. Посмотри, по какой технологии она построена? Вас причесали как маленьких, а вы довольны, что расческа не нужна. MDI жила, живет и будет жить, потому что она удобна!!!
Вопрос: "Зачем Билл делал такое заявление?". Все очень просто. Он же законодатель моды (супермодель, которой только в кино сниматься), и все ему верят. После этой лапши все конкуренты бросились переделывать свои проги, отказываясь от MDI, а Билл в это время движется дальше. Так что из Билла модница никудышная.

ТАНАТ: Но дядя Борман, он-то ведь тоже не против Си. Он за меня, так же как и за тебя. А его Borland C++ Builder отнял у тебя почти все козыри. Теперь хочешь - создавай мелкие приложения, не критичные к размерам, на Borland C++ Builder; хочешь - программь на Visual C++ драйвера или DLL-ки.

HORRIFIC: В C++ Builder от чистого Си остались только рожки да ножки. И дядя Борман больше за меня, потому что C++ Builder всегда выходит, как минимум, на 3 месяца позже, чем Delphi. И это не потому, что компилятор Си сложнее и требует больше времени, а потому что дядя Борман сам же и душит Си. Его козырь это Delphi. А C++ Builder - это всего лишь копия Delphi с синтаксисом Си. И направлена она только на тех, кто хочет ощутить мощь Delphi, но кого причесали Си-шники в корявости языка Pascal.
На мой взгляд, C++ Builder - это всего лишь промежуточное звено для перехода от Си к Delphi, и я как раз по этому пути и прошел (о чем не жалею). Благодаря C++ Builder я ощутил всю мощь Delphi.

ТАНАТ: Перебежчик! Ренегат! Я тебе сейчас покажу!

РЕФЕРИ: ТанаТ! Перестань!

ТАНАТ: Все, все. Сижу. Никого не трогаю, примус починяю :).

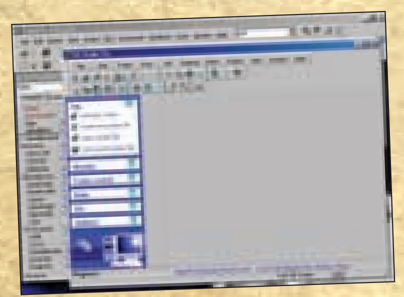
РЕФЕРИ: В какой-то степени Horrific прав. Корпорация Borland действительно слишком мало внимания уделяет C++ Builder. Если бы она немного потопталась, то могла бы продвинуть его. Ведь эта среда могла бы стать золотой серединой для кодеров на Си и Delphi. Но об этом позже.

ТАНАТ: Си намного лучше интегрирован с ассемблером. Во-первых, TASM загнулся на версии 5 и уже давно, а MASM развился уже до 6.15 версии и является помощнее последнего TASM'а раз в 5 минимум. Во-вторых, используя асм в Delphi, ты используешь только асм от дяди Бормана. А используя в Си, хочешь - от Бормана, хочешь - от Гейтса. А от последнего он явно покруче. В Inline процедурах качество ассемблера очень важно. Таким образом, разработка низкоуровневого ПО остается только за Си.

РЕФЕРИ: Протестую!!! Какой asm круче - это очень спорный вопрос и к нашей теме не относится. Поэтому эта претензия с обсуждения снимается. Еще одно нарушение правил, и ТanaT будет посажен на пожизненное программирование под MS-DOS.

HORRIFIC: Зайка моя, я твой тазик. К проектам на Delphi можно подключать не только модули на MASM, но и на Си. А вот к Си подключить модули на Delphi проблематично. Так что любую твою работу я могу использовать, а то, что сделаю я, к Visual C++ не пришпандолишь :).

ТАНАТ: При разработке приложений для WEB программист, использующий Visual C++ 7, входящий в состав пакета для разработки приложений технологии .NET, имеет намного больше преимуществ перед Delphi-кодером, так как на него работает почти весь состав Visual Studio 7, а на Delphi - только компилятор Бормана.



И это тоже интерфейс, созданный на Delphi без единой строчки кода

HORRIFIC: Не вижу преимущества. Точно так же я могу перефразировать, что когда я пишу на Delphi, то на меня работает почти весь состав среды разработки Delphi, а на Си-шника работает только Visual Studio 7. Если ты имеешь ввиду, что ты можешь в C# подключать модули из Visual Studio, то это, конечно же, круто. Только я тебе напоминаю, что я могу подключать и твои модули на Си. А это значит, что на Delphi кодера работает не только Delphi, но и любой Си-шник. А вот на Си-шника дельфист работать никогда не будет :).

ИТОГИ МАТЧА!!!

Как видишь, у каждого языка есть свои преимущества. И если хотя бы один из языков ушел в значительное отставание, то он бы умер. Тут проблема в другом, просто они направлены на решение различных задач. Оболочка Delphi больше подходит для написания офисных приложений, утилит и любых программ, использующих окна и элементы управления. Язык Си удобнее там, где визуального интерфейса нет. Если ты программируешь игры, драйвера или какие-нибудь сервисы без окон, но выполняющие какие-то задачи, то твой выбор - Visual C++.
Говоря о том, что какой-то язык больше подходит для решения определенной задачи, нельзя сказать, что на нем нельзя делать что-то другое. На Delphi так же можно создавать игры (и есть реальные примеры), драйвера и маленькие утилиты. Просто тут он не так удобен. Точно так же дело обстоит и с Visual C++, который так же можно использовать для написания простых утилит и офисных приложений. Просто тут расходы будут больше как умственные, так и временные :).
Какой выбор сделать тебе? Скорей всего, выбирать придется из того, что чаще придется писать.
Идеального языка программирования нет и не может быть. У каждого есть свои преимущества и недостатки.
Многие кодеры надеялись, что споры прекратятся с выходом C++ Builder от фирмы Borland, но переход на него почему-то слишком тормознутый. Те, кто сделал это, оказались в большом преимуществе, потому что они используют самый распространенный язык Си и самую мощную визуальность от Borland. Но и у этого языка есть недостатки - на нем еще слишком мало кодят, и достать под него модули или компоненты немного сложнее. Да и очередные версии выходят немного позже, чем у Delphi. Но если кодеры обратят свой взгляд на C++ Builder, то наступит время примирения, потому что эта оболочка может воспринимать в одном проекте модули на C++ и модули, написанные на Delphi. То есть мы получаем два языка под одной оболочкой. Круто!!!

З.Ы. Несмотря на такой кровавый бой, оба представителя после матча поблагодарили друг друга за беседу. Так и должно быть, ведь, несмотря на разногласия в языках программирования, у них очень много общего - ПИВО :).



В кодере должно быть все прекрасно
и исходники, и переменные, и комментарии

Народная мудрость

20 СОВЕТОВ
ПО СОЗДАНИЮ НАСТОЯЩЕГО X-КОДА (ЧАСТЬ II)

Иван Скляров (sklyarovivan@mail.ru)

Ты, наверное, знаешь такую народную мудрость, что дураки учатся на своих ошибках, а умные на ошибках дураков. Так вот, после первой двадцатки советов по созданию настоящего X-кода у меня и в мыслях не было писать их продолжение, т.к. с детства не люблю сериалы :). Но под напором писем от множества хитрых умников, которые не хотят учиться на своих ошибках, мне не пришлось поспать несколько ночей, чтобы собрать дополнительные 20 советов, до которых многие «дураки» с потом и кровью доходили не один десяток лет. И теперь умники-халявщики могут получить многолетний опыт «дураков» буквально за 15 минут (обидно-то как!). В создании данных советов принимали участие такие знаменитые «болваны», как Керниган и Ритчи, Бьерн Страуструп, Дональд Кнут, Полтер Гейтс... тьфу, Билл Гейтс и другие менее известные «идиоты» :).

О ЧЕМ ЭТО ВЫ?

Если амнезия не твой конек, то ты должен помнить, что первая двадцатка советов была посвящена оптимизации кода. Вторая двадцатка советов ориентирована в основном на создание больших и сложных программ. Тебе, наверное, знакома такая ситуация, когда легче написать программу самому, чем разбираться в чужом многометровом коде, или когда ты вскрываешь код своей проги, написанный год назад, и понимаешь, что разобраться в нем практически без шансов. Так вот, это объясняется только тем, что ни ты, ни тот чувак, чей код тебя интересует, не умеете создавать понятные и самодокументируемые программы, что так важно в современном программировании. Данные советы помогут избежать подобных траблов. Придерживаясь этих советов, ты сможешь спокойно «летать» по своему коду размером в несколько десятков тысяч строк даже по прошествии многих лет. Уверен, их оценят и те, кто работает с тобой в команде. И все-таки хочу заметить, что это всего лишь советы... ни правила, ни приказы, ни табу, а ВСЕГО ЛИШЬ СОВЕТЫ, т.е. следовать им или нет, твое сугубо личное дело, но миллионы программистов по всему миру говорят однозначно: «Следовать!».

СОВЕТ #1

Давай осмысленные имена идентификаторам (переменным, функциям, процедурам, методам и т.д.). Например, как определить, что выражение y = x + z вычисляет количество чилдренов в классе? Но, если использовать именованные переменные, например: Children = ChildrenBoys + ChildrenGirls, то всем все сразу становится ясным без лишних комментариев. Таким образом, избегай в своем коде однобуквенные переменные типа x, y, z и т.п., если, конечно, не строишь график функции. Лучше потратить несколько минут на придумывание подходящего имени переменной, чем потом часами чертыхаться при отладке.

СОВЕТ #2

В именах идентификаторов используй исключительно английские слова, а не транслит, типа EtoPeremennaya, чтобы твой код могли легко читать и потные нигеры на плантациях :). К тому же английские слова намного короче русских. Не советую также использовать аббревиатуры и сокращения, чтобы потом самому не пришлось провести утомительные часы, вспоминая: «Как же ЭТО расшифровывается?».

СОВЕТ #3

Во всем коде не должно быть двух одинаковых идентификаторов, хотя это в принципе возможно. Использование разных имен помогает избежать двусмысленности.

СОВЕТ #4

Придерживайся стандарта в именовании идентификаторов. Всего существует 3 стандартных схемы:

1. Идентификатор состоит из нескольких слов, записанных слитно, каждое из которых начинается с заглавной буквы (именно по этой схеме я именовал переменные в первом совете).
2. В качестве идентификатора записывается целая фраза, а вместо пробелов используются символы подчеркивания, например: toilet_is_clogged (на мой взгляд, самая понятная, но и самая громоздкая схема).
3. Идентификаторы записываются в так называемой «венгерской» нотации. Тут, думаю, нужно немного пояснить. Придуманная одним из руководителей Micro$oft, Чарльзом Симони (венгром по национальности), благодаря всеми уважаемой и любимой фирме :), «венгерская» нотация стала знаменита на весь мир. Именно ее ты можешь лицезреть в Windows API. Главное преимущество «венгерской» нотации состоит в том, что она отражает не только смысл переменной или функции, но и тип, что бывает очень удобно; например, при необходимости не нужно искать то место, где объявлялась переменная. По сути «венгерская» нотация эта система префиксов, которые добавляются к имени переменной или функции. Например, переменная целого типа Children в венгерской нотации будет записана как iChildren. Вот еще несколько префиксов: s - string, c - char, w - word, dw - dword, p - указатель и т.п. В одном идентификаторе может быть одновременно несколько префиксов, например, psMotherFucker - указатель на строковую переменную. Короче, даже если ты не собираешься использовать эту нотацию в своих прогах, я все же настоятельно советую изучить ее, хотя бы для того, чтобы легко читать чужой код с ее применением, что, имхо, непросто сделать, т.к. «венгерская» нотация напоминает бормотание индюка :).

Неважно, какую из этих трех схем именования ты выберешь, главное стандарт! В принципе, никто не мешает тебе придумать и использовать свою схему записи идентификаторов, только обязательно нужно выдерживать единый стиль их написания и желательно закомментировать в начале проги инфу о том, по какому принципу ты это делаешь.

СОВЕТ #5

Не соглашайся с названиями элементов управления (компонентов), которые визуальные среды дают по умолчанию - типа Edit1, Edit2, Edit3 и т.д. Сразу же меняй их на что-нибудь более осмысленное, например, edGeneral, edSquare, edVolume. Вообще, именование элементов управления идет отдельным пунктом от трех стандартных схем именования идентификаторов. Элементы управления принято именовать с префиксом (обычно двухбуквенным или трехбуквенным), напоминающим о типе компонента или его свойстве, как это делается в «венгерской» нотации. Советую именовать таким способом компоненты, даже если ты не используешь «венгерскую» нотацию. Должен заметить, что, к сожалению, не существует единого стандарта по именованию элементов управления (по

NEXT

Иван Скляров (sklyarovivan@mail.ru)

крайней мере, он мне неизвестен); каждый делает это как ему в голову взбредет, поэтому советую выбрать префиксы самостоятельно, а в начале проги отметить это в комментариях.

Еще раз замечу, что именование компонентов имеет смысл в больших и сложных программах, с кучей форм и элементов управления на них, а в простых программах с одной формой имена компонентов лучше оставлять по умолчанию.

СОВЕТ #6

При объявлении или присвоении начальных значений большому количеству переменных записывай их в алфавитном порядке, например:

```
Dim BlueBoy As Integer
Dim CowBoy As Double
Dim DeadBoy As Currency

BlueBoy = 0
CowBoy = 1
DeadBoy = -1
```

СОВЕТ #7

Не скупись на пробелы! Ты должен понимать, что чем больше свободного пространства на экране, тем легче человеческому глазу различать текст. Соответственно, чтобы было легче читать код, вставляй пустые строки до и после каждого более-менее значащего блока кода. Т.е. выделяй пустыми строками процедуры, функции, структуры (инструкции) и т.д. и т.п. Ставь пробел после каждой запятой и выделяй пробелами бинарные операции, такие, как: +, -, * и т. п., если, конечно, твой редактор кода не делает это автоматически (может быть, ты пишешь свой код в «Блокноте»).

СОВЕТ #8

Используй «лесенку», т.е. записывай с отступом операторы тела блоков кода. Например:

```
begin
          …
          begin
          …
begin
     …
end;
…
          end;
          …
end;
```

Но большая глубина вложенности может сделать программу трудной для понимания, поэтому старайся избегать более трех уровней отступов. Также настоятельно советую делать отступы клавишей TAB, а не клавишей ПРОБЕЛ.

СОВЕТ #9

Учись грамотно использовать комментарии в своем коде. К сожалению, часто бывает, что кодеры либо совсем не используют комментарии, либо закомментируют так свою прогу, что трудно становится обнаружить код :(. Нужно учиться находить золотую середину! Необходимо комментировать только те участки текста, которые реально могут вызвать трудности в понимании. Чаще всего комментарии необходимо вставлять перед функциями и процедурами. Также хорошим тоном считается включать комментарий в начало кода, описывающего цель программы.

СОВЕТ #10

В дополнение к предыдущему совету: при создании структур типа условий, циклов и т.п. советую сразу обозначить комментарием замыкающее слово (end), чтобы потом не мучаться вопросом типа: «Чей это end?». Например:

```
while not EOF (Text) do
begin
…
if NumOne = NumTwo then
begin
…
if (NumThree < 0) and (NumFour > 1) and (NumFive <> 0) then
begin
…
end;                    // if (NumThree < 0)…
…
end;                    // if NumOne = NumTwo
…
      end;                            // while not EOF (Text)
```

Как ты можешь заметить, такие комментарии создаются легко (и быстро) простым копированием заголовка структуры.

СОВЕТ #11

Старайся писать комментарии на одном уровне, как это сделано в предыдущем примере.

СОВЕТ #12

Не лепи несколько команд в одной строке, даже если язык это позволяет, например:

```
For i=1 To 10: Print i: Next i
```

Возможность брейкпоинта должна быть у каждой команды, к тому же это ухудшает читаемость кода.

СОВЕТ #13

Пиши строки так, чтобы они влезали по ширине экрана. Горизонтального скроллинга быть не должно! Если строка не влезает, делай переносы (если, конечно, язык программирования это позволяет), например:

```
lbMyMessage.Caption: = 'Брошу' + #13 + 'пить' + #13
+ 'курить' + #13 + edYourWord.Text + #13 + 'буду'
+ #13 + 'спортом' + #13 + 'заниматься…';
```

СОВЕТ #14

Если твоя прога выполняет большие арифметические операции, используй так называемые избыточные скобки. Они не повлияют на скорость и размер приложения, но сделают понятным код. Например, следующие два выражения выдают одинаковый результат, только в каком легче разобраться? ;)

```
Result = a * b % c / d + e;

Result = ((a * b) % c) / d) + e;
```

СОВЕТ #15

Если язык программирования поддерживает встроенные константы - используй их. Например, вместо комбинации Chr(13) + Chr(10) лучше использовать встроенную константу vbNewLine. Такие константы делают код самодокументируемым.

СОВЕТ #16

Еще один хороший совет для тех, кто пишет в «Блокноте»: записывай сначала ключевое и заключительное слова, например, begin и end (или открывающуюся и закрывающуюся скобки составного оператора), а уже потом между ними пиши код. Это поможет избежать ошибок, к тому же просто удобно (визуальные среды это делают автоматически).

СОВЕТ #17

Хорошая прога должна бороться с возникающими ошибками, уметь восстанавливать свою нормальную работу. Для этого должен быть обязательно включен код обработки исключительных ситуаций. Но в

некоторых приложениях бывает так, что код обработки багов занимает половину всего кода - такого, конечно же, быть не должно. Все равно невозможно обработать все возможные ошибки. Поэтому необходимо концентрировать внимание только на наиболее вероятных ошибках, отбросив экзотику, или обрабатывать их в рамках единой процедуры обработки исключительных ситуаций.

СОВЕТ #18

Иногда нужно быстро перейти к редактированию тела процедуры или функции, что в большом коде сделать геморно. Если начинать искать по имени, например, SaveLog, то редактор находит обращения к функции (процедуре), а не ее тело.

В таком случае умные люди ищут по следующим фрагментам: "n SaveLog" (для функции) или "e SaveLog" (для процедуры), а профессионалы поступают еще проще: "n Sa" или "e Sa" :). Обрати внимание:

Procedure SaveLog (...

Function SaveLog (...

Таким образом, не нужно париться при поиске фрагментов кода, реально теряя при этом производительность. Ищи последнюю букву зарезервированного слова и несколько первых букв имени процы или функции, и все, можешь обезжучивать.

СОВЕТ #19

Активно пользуйся «горячими клавишами», такими, как:

Ctrl+Home - перейти на начало кода;
Ctrl+End - перейти в конец кода;
Ctrl+<стрелка вправо> - на начало следующего слова;
Ctrl+<стрелка влево> - на начало предыдущего слова;
Shift+<влево>, Shift+<вверх>, Shift+<вправо>, Shift+<вниз> - выделение участков кода;
Shift+Home - выделить от курсора до конца строки;
Shift+End - выделить от курсора до начала строки;
Ctrl+Y - удалить всю строку;
Ctrl+Z - отмена и др.

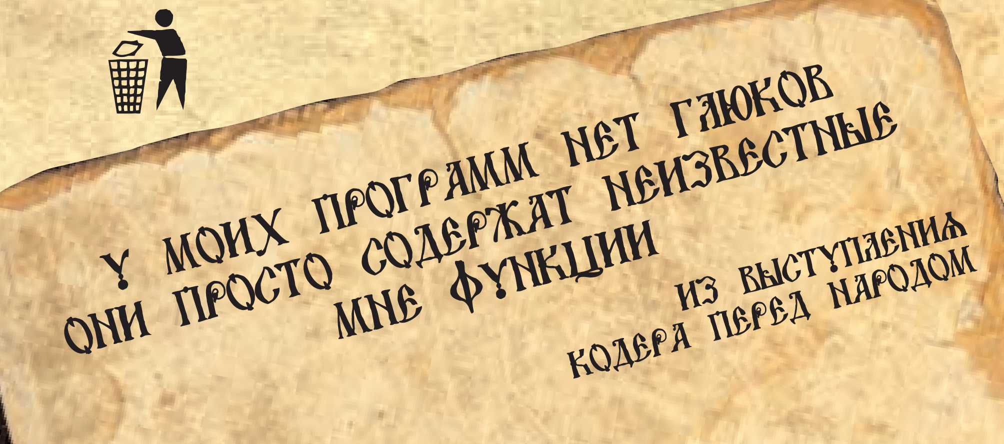
Я уж молчу о таких банальных комбинациях, как Ctrl+C, Ctrl+V, Ctrl+X. Вообще, незнание стандартных горячих клавиш, большинство из которых известно еще со времен ДОС, позорно не только кодеру, но и простому юзеру. Кроме того, в каждой IDE имеются свои горячие клавиши, знание которых может повысить твою производительность в десятки... нет... в тысячи... я бы даже сказал - в миллионы тысяч раз! :)

ПОСЛЕДНИЙ СОВЕТ

Ты должен четко понимать, что иногда эффективность кода идет вразрез с его понятностью (правда, я старался избегать таких советов). Тут нужно подходить по ситуации. Поэтому я тебе дам последний, двадцатый совет, взятый из книги Х. М. Дейтела и П. Дж. Дейтела «Как программировать на С++»:

«Старайтесь программировать понятно. Иногда имеет смысл пожертвовать более высокой эффективностью использования памяти или процессорного времени в пользу написания более понятной программы. Иногда соображения эффективности далеко перевешивают соображения понятности».

Выражаю огромную благодарность всем читателям за помощь в создании статьи. Особая благодарность моему сетевому другу, специалисту информационных технологий Евгению Базарскому. Также, пользуясь случаем, хочу передать привет моей любимой девушке, маме, папе, сестре, коту, начальнику (теперь-то, надеюсь, он повысит мне зарплату), а также всем, кто еще помнит меня нормальным человеком :).



Сам себе девелопЕр!
Глава нумеро дуо: Творим аркаду

Александр "xtracer" Логинов (http://www.rgw.ru)



Набросок корабля

Аркадные игры наравне с текстовыми приключениями были основой и движущим механизмом игровой индустрии на ранних этапах ее развития. Со временем аркады отошли на второй план, чтобы триумфально вернуться на приставки следующего поколения. В предыдущей статье мы обсуждали принципы и условия создания игрового проекта. Сегодня мы попробуем сотворить небольшую аркадную разработку. Чтобы не углубляться в механизмы сложного программирования, мы воспользуемся уже существующими и достаточно мощными решениями от компании Macromedia. Итак, для начала тебе понадобится Flash 5.0 (триал-версия на 20 дней доступна на сайте Macromedia http://www.macromedia.com), достаточно мощный компьютер (Pentium III 450 минимум), немного фантазии и приличный запас усидчивости. Данная статья предполагает, что ты обладаешь общими представлениями о работе с графическими приложениями и можешь отличить карандаш от линейки. Если у тебя возникнут проблемы или вопросы - пиши на почту. Хочу заметить, что, ввиду дефицита места, статья разбита на две части, первая из которых перед тобой.

Строительство корабля

Открой Flash и создай новый файл. Выбери в качестве заднего фона бордовый или светлый фон, щелкнув правой кнопкой мышки на экране "Movie Properties>Background Color". Используя внутренний редактор или один из редакторов векторной графики, нарисуй космический корабль. Форма и цветовая палитра зависят от твоей фантазии, только учти, что твое произведение не должно быть больше 1/10 игрового экрана. Выбери корабль, окрасив всю видимую область вокруг него и используя команду "Insert>Convert to Symbol" (горячая клавиша - F8), преврати корабль в элемент будущего фильма (movie clip). На панели Instance (если она у тебя закрыта, используй команду CTRL+I) выбери в строке Behavior "Movie Clip" и назови свой первый объект sship. Теперь, когда корабль готов, ты можешь приступить к его анимации. Как и в большинстве современных аркад, мы используем стрелочки для движения корабля, а клавишу CTRL для стрельбы по врагу.

Операция "Оживление"

Чтобы заставить наш новоявленный Титаник двигаться, нам необходимо дать программе понять, что при нажатии определенной кнопки корабль должен быть смещен по оси координат. Для этого мы воспользуемся внутренней системой управления, а именно процессом, более известным как Actions. Для начала зададим основные команды, воспользовавшись следующим кодом:

```
onClipEvent(load){
moveSpeed=15;
}
```

Clip Event управляет конкретным объектом (movie clip). В данном случае мы заставляем программу загрузить нужный объект и присваиваем ему скорость передвижения 15. Это означает, что за определенную единицу времени (параметр указывается в основных установках фильма, там же, где и задний фон) корабль может преодолеть расстояние на 15 пикселей. Чем больше это значение, тем выше скорость движения объекта. "{" служит для разделения строчек, а "}" закрывает действия. Чтобы ввести код, выбери корабль и используй команду Actions "Window>Actions" (CTRL+ALT+A).

Клавиатура

Для задания управляющих клавиш после кода движения добавь следующие строчки:

```
onClipEvent (enterFrame) {

 if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {
 this._x+=moveSpeed;
 } else if (Key.isDown(Key.LEFT)) {
 this._x-=moveSpeed;
 }

 if (Key.isDown(Key.DOWN)) {
 this._y+=moveSpeed;
 } else if (Key.isDown(Key.UP)) {
 this._y-=moveSpeed;
 }
}
```

Как ты уже успел заметить, вместо команды "onClipEvent(load)" мы используем "onClipEvent (enterFrame)". В данном случае "enterFrame" служит для присвоения определенных действий данному объекту, впоследствии мы будем использовать enterFrame для синхронизации нескольких объектов. Если ты сделал все правильно, то во время предварительного просмотра File>Publish Preview (F12) твой корабль должен перемещаться по экрану (не забудь кликнуть на изображении на экране браузера). Для полноты понимания использования клавиш давай рассмотрим более подробно строчку:

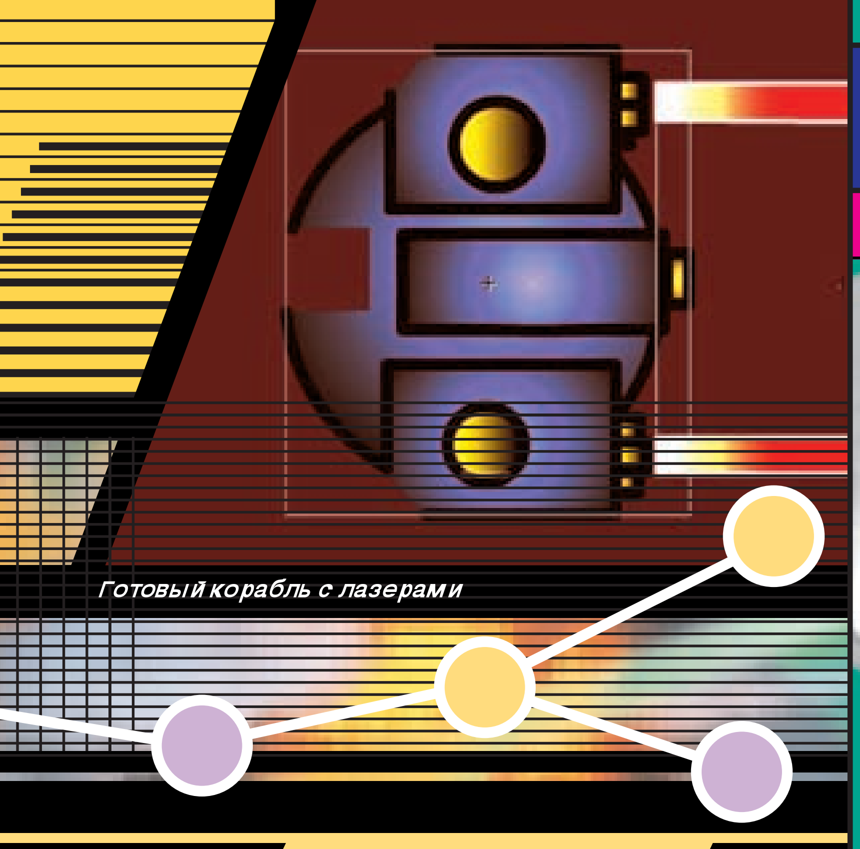
```
if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {
 this._x+=moveSpeed;
```

В переводе на человеческий язык это означает - "если нажата правая стрелка, то объект смещается по оси координат X в сторону плюса (т.е. направо) с указанной скоростью (со скоростью 15 пикселей за отведенный промежуток времени)". Команды для остальных кнопок аналогичны. Иначе говоря, если ты хочешь риверснуть управление (или использовать для управления буквы), то ты можешь заменить "Key.RIGHT" на любую другую клавишу в строке:

```
if (Key.isDown(Key.RIGHT)) {
```

Создание оружия

Для имитации стрельбы из лазерной пушки мы создадим еще один объект, который будет изображать лазерные лучи. Для этого сделай новый слой Insert>Layer, конвертни его в элемент (F8), на панели Instance (CTRL+I) выставь значение "Movie



Готовый корабль с лазерами

Clip" и объект назови laser. Вернемся к кораблю. Окрась корабль и в Actions добавь после "moveSpeed=15;" две новые строчки:

```
_root.laser._visible=false; и
laserCounter=1;
```

Полностью код должен выглядеть следующим образом:

```
onClipEvent(load){
 moveSpeed=15;
 _root.laser._visible=false;
 laserCounter=1;
}
```

Первая строчка делает лазер невидимым во время загрузки корабля. Вторая нам понадобится позднее. Когда игрок будет нажимать клавишу CTRL, объект "laser" будет дублироваться и перемещаться по экрану. Давай добавим эту возможность к основному коду. Выбери корабль и добавь к основному коду:

```
if (Key.isDown(Key.CONTROL)) {
 laserCounter++;
 _root.laser.duplicateMovieClip(
"laser"+laserCounter, laserCounter );

_root["laser"+laserCounter]._visible=true;
 }
```

Данный код означает, что при нажатии кнопки Ctrl клип "laser" дублируется, а сам объект отрисовывается. Команда "The laserCounter++" говорит об увеличении базового значения на единицу. Т.е. при высокой частоте нажатий или удержании клавиши объект отрисовывается постоянно. Теперь добавим необходимые изменения к установкам лазера. Окрась наш лазерный луч и через знакомую комбинацию Window> Actions добавь следующий код:

```
onClipEvent (load) {
 laserMoveSpeed=35;
 this._y=_root.sship._y;
 this._x=_root.sship._x+53;
}
```

Это означает, что при нажатии клавиши "CTRL" лазер отправится в правую сторону со скоростью 35 (что, если ты помнишь, выше скорости корабля). Строка "this._y=_root.sship._y;" означает, что лазер непосредственно привязан к кораблю по оси координат Y. Строка "this._x=_root.sship._x+53;" привязывает лазер к кораблю по оси координат X. В моем случае лазеры прекрасно состыковывались с пушками при значении "+53", ты можешь изменить этот параметр в зависимости от своей модели.

Теперь добавим еще один код:

```
onClipEvent (enterFrame) {
 this._x+=laserMoveSpeed;
 if (this._x>500){
 this.removeMovieClip();
 }
}
```

NEXT

Сам себе девелопЕр!
Глава нумеро дуо: Творим аркаду

Александр "xtracer" Логинов (http://www.rgw.ru)



Совмещение двух слоев динамичного фона

Этот код передвигает лазер в правую сторону экрана. Значение 500 означает, что лазер виден лишь в данных пределах экрана, а затем он возвращается на текущую позицию. Команда "this.removeMovieClip()" вытирает лазер по пересечению значения 500.

Задний фон и создание эффекта движения

Для создания эффекта движения тебе придется создать анимированный задний фон. Для начала создай новый слой, назови его ground и нарисуй на нем задний фон. Учти, что твой фон должен быть максимально разнообразным, иначе ты не сможешь получить эффект движения. Также постарайся, чтобы в начале и в конце задний фон был идентичен (это потребуется нам позднее). Когда все будет готово - конвертни его в элемент (F8), на панели Instance выставь значение "Movie Clip" и назови новый объект ground. Теперь продублируй объект, повтори все те же действия (F8, CTRL+I, "Movie Clip") и присвой ему имя ground2. Перемести ground2 вправо так, чтобы конец ground был плотно (помнишь, я говорил об идентичности) состыкован с началом ground2. Окрась ground и ground2 и преврати (F8) их в новый элемент. Используя Instance, назови получившийся объект mainGround со значением "Movie Clip". Зачем мы проводили столь сложную операцию? Все очень просто. Чтобы не двигать несколько слоев (слишком муторно), мы используем эффект подмены, двигая основной фон. Для воплощения эффекта в жизнь давай добавим следующий код к mainGround. Используй Actions и введи следующие значения:

```
onClipEvent (load) {
ground.duplicateMovieClip("ground2", 100);
ground2._x =
ground._x+ground._width;
groundStartx = this._x;
groundSpeed = 55;
}
```

```
onClipEvent (enterFrame) {
this._x -= groundSpeed;
if (this._x<=(groundStartx-ground._width)) {
this._x = groundStartx-groundSpeed;
}
}
```

Данный код активируется при загрузке игры. Строчка "ground.duplicateMovieClip" дублирует фон и использует ground2 в качестве базового источника. Следующие две строчки размещают фон и указывают точку движения. Скорость устанавливается на следующей строке. В данном случае она равняется 55, что создает эффект очень быстрого полета. При желании значение можно изменить. Начиная со строки onClipEvent (enterFrame), задается цикличность процесса. Строчка "_x-=groundSpeed" отвечает за скорость смещения фона согласно с установленным выше значением (55). Строчка "if (this._x<=(groundStartx-ground._width))" проверяет исполнение команды движения, отслеживая перемещения фона за отведенные границы. Если все в порядке, то строка "this._x = groundStartx-groundSpeed" возвращает фон на стартовую позицию. Проверь полученный результат, используя предварительный просмотр File>Publish Preview (F12). Твой корабль должен перемещаться по всей оси координат и стрелять, фон должен реалистично перемещаться, создавая эффект движения. Если все OK, то перейдем к созданию врагов.

Злобный враг

Для начала тебе потребуется создать модель противника. Лучше, если он будет в несколько раз меньше твоего основного корабля, так как концепция проекта предполагает большое количество врагов на одном экране. Не стоит углубляться в детализацию - враг должен быть мелким, пронырливым и молниеносным. Если твой объект разрушения готов - конвертни его в элемент (F8), в Instance (если еще не запомнил - CTRL+I) выставь значение "Movie Clip" и присвой ему имя enemy1. Предполагается, что противник будет лететь тебе навстречу, справа налево. Более того, противников должно быть как можно больше, а места появления - случайными. Задача достаточно сложная, но разрешимая. Для начала заставим наших врагов двигаться с разной скоростью. Для этого выбери enemy1 и, используя Actions (CTRL+ALT+A), введи следующий код:

```
onClipEvent (load) {
 function reset(){
 this._x=500;
 this._y=random(200)+100;
 enemySpeed=random(4)+1;
 }
 reset();
}
```

Код не только устанавливает границы движения корабля, но и устанавливает случайность его появления в пределах от 99 до 299 по оси координат Y. Строчка "enemySpeed=random(4)+1" рассчитывает случайную скорость корабля (в промежутке от 1 до 4).

Теперь заставим противника двигаться. Не закрывая окна, добавим еще один код:

```
onClipEvent (enterFrame) {
 if (_root.sship.scrollStart){
 this._x-
=enemySpeed+_root.mainGround.groundSpeed;
 } else {
 this._x-=enemySpeed;
 }
 if (this._x<-10) {
 reset();
 }
}
```

Это заставит корабль противника двигаться до конца экрана, где он возвращается на место. Следующие строчки имеют отношение к движению фона. Суть их сводится к расчету скорости противника на основании скорости движения фона. Если скорость фона высока, то движение противника также повышается. В ином случае используется установка по умолчанию. О функции "Reset" я уже говорил. Перейдем к следующему этапу.

Размножение

Одного противника явно недостаточно. Поэтому займемся его размножением. Для начал создай новый слой и назови его control. Выбери первый фрейм в новом слое и используй Actions.

Введи следующий код:

```
numEnemy=5;
for (i=2; i<=numEnemy; i++){
 enemy1.duplicateMovieClip(
"enemy"+i, i+100 );
}
```

Строка "numEnemy=5" устанавливает максимальное количество противников на одном экране. Ты можешь уменьшить или увеличить это значение по своему желанию. Последующие строчки отвечают за цикличность анимации.

При значении i=2 создается два дубликата основного врага. Теперь добавь по одному фрейму анимации (F6) на каждый из слоев. В слое Control на втором фрейме используй Actions и добавь строчку:
stop();
Эта команда остановит все действия. В дальнейшем эта функция поможет нам при создании повреждений. Теперь сохрани свою работу и, используя горячую клавишу F12, проверь полученный результат. У тебя должен быть подвижный корабль, динамичный фон и пять противников, плывущих навстречу. На этом мы и остановимся. В следующем номере ты познакомишься с системой повреждений, научишься делать реалистичные эффекты движения и получишь вполне готовую аркадную игру с заставкой и удобным меню. До скорых встреч!

KodeMaster (cranyoblast@xakep.ru)

Stronghold

В этой гамесе вместо нормальных, человеческих кодов забубенили что-то типа горячих клавиш. Только чтобы эти комбинации сработали, нужно не просто жмякнуть их задним левым копытом; указанные батоны надо мощно зажать и вдумчиво давить до тех пор, пока до твоего компа не дойдет, что мы крутой геймхацк0р, и он с перепугу не выполнит нужный чит.
ALT+C - поменять персонажа.
ALT+S - а теперь еще и время выставить по собственному усмотрению.
ALT+Z - указанный вражеский юнит отправляется к праотцам (возможно, также к праматерям, прабабушкам и прадедушкам).
ALT+Y - все враги в пределах экрана в полном составе и при полном параде накрываются красивым медным тазом.
ALT+G - уничтожить главный замок.
ALT+K - 2 тонны в тротиловом эквиваленте, и вражеская крепость перестает быть проблемой.
ALT+L - выбранный юнит пришивает звездочку на погоны (level up).
ALT+P - то же самое, но для персонажей.

Capitalism III

Держим SHIFT, крепко, чтоб не убежал. Набираем супер-шифр 6789. Живой пока? Отлично, мы включили cheat-mode. Теперь, если нажать ALT+C, это даст тебе ровно 10 килобаксов. Вот она, сущность загнивающего капитализма.

Carnivores: Ice Age

Ты когда-нибудь работал дебаггером? Теперь у тебя будет такая возможность. Во время игры набери команду debugup и посмотри, как играют в свою игру халявщики-разработчики. Во-первых, на экране будут отображаться твои координаты, во-вторых, динозавры не будут тебя трогать, пока ты им сам пулю не всадишь. В-третьих, ты сможешь использовать следующие читерские команды:
CTRL - режим "скипидарная задница" - бежим так, как будто за нами гонится голодный динозавр.
SHIFT+S - играем в Джона Ву, Матрицу и Макс Пейн одновременно (замедленный режим).
CTRL+L - превращаемся в олимпийских чемпионов по прыжкам в длину.
SHIFT+T - заценить крутизну компа - полюбоваться на frame rate.
SHIFT+L - ну, чувак, если ты от этого мамонта ни убежать не смог, ни через пропасть сигануть, может тебе хоть возможность полета поможет? Авиаохота на ископаемых зверушек.
TAB - показать всю карту (эй, мелюзга, куда попрятались?)
Наигрался? Приятель, все эти прыжки-полеты не для нас. Настоящие мачо охотятся там, где хотят, тем, чем хотят, и на того, на кого хотят. Будем ломать.
В директории с игрой находишь папку Huntdat, в ней открываешь "_RES" файл и видишь там параметры всего, что только можно изменить в этой игре! Тэкс, посмотрим, что мы можем сделать с оружием.
power - этот параметр отвечает за силу выстрела. Ставь 20, и живность будет ложиться с первого попадания.
rate - скорострельность. Даешь автоматический режим любой берданке!
shots - емкость магазина (количество выстрелов до перезарядки).
reload - скорость этой самой перезарядки.
Отлично, теперь наш ствол в порядке, что там еще? Параметры персонажа? На фиг, все равно на игре не скажется, хотя, если хочешь, можешь добавить себе здоровья или повысить агрессивность. А вот с ценами можно похимичить. Ставим стоимость всего арсенала и прочих охотничьих безделушек на значение 10. Ну а свой начальный капитал определим, пожалуй, в 500. Вот теперь можно и по магазинам прошвырнуться.

Aquanox

Запускай игру с параметром -redrum -stendek (допиши эти команды к имени файла в его properties). В игре появятся новые интересные фишечки:
F7 - режим бога, он же год мод, он же неуязвимость, он же неубиваемость.
F8 - невидимость, она же... э-э-э... ну... незамечаемость :).
F10 - откинь тесь на спинку кресла и подождите, пока завершится установка Microsoft Windows (c)... тьфу... то есть пока завершится текущая миссия.
F11 - на фиг вашу автоматику, закончу миссию вручную.
F12 - упс, ай диг ит эгейн... mission failed :(.
Теперь давай слегка пофиксим саму гамесу. Заходи в директорию aquanox/dat/sav и открывай текстовым редактором файл player_start.des. Там все расписано по полочкам, текст начинается со слов "Do not modify", так что мы удачно зашли. Меняй количество бабок на 999999 (этого тебе должно хватить на первое время, хе-хе...) Если поставишь больше, игра будет вылетать (сказано же - ничего не трогать), но и этих денег тебе спокойно хватит на любые покупки. Изменения вступят в силу с началом новой игры.

Robot Wars: Arenas Of Destruction

Когда будешь придумывать имя игрока (то есть себя, любимого) не торопись с традиционными никами типа bCeX_n0pBy, лучше задумайся о чем-нибудь загадочном и романтичном вроде JPEARCE. Кроме ощущения собственной значимости, это имя даст тебе "бабла немерено" (c), так что роботов теперь будешь выбирать ты, а не разработчики.



Counter-Strike глазами новичка

Руководство к действию от ламера ламеру

SINtez (sintez@real.xakep.ru)



Я не папик. Далеко не папик. И вообще, честно говоря, я не геймер. Но так уж получилось, что я подсел на Контру. И вот уже второй месяц раз-два в неделю играю в различных компповых клубах и на русских серверах. Очень хорошо помню свою первую игру. Там я выступал за команду фрагов :). Полчаса игры, полчаса респаунов. Ни одного геймера мне подстрелить так и не удалось, хотя урон своими летящими во все стороны гранатами и патронами я наносил немереный. Преимущественно своей команде :). И вот, в одном из разговоров с Ядовитым, возникла мысль описать все то, что получают от Контры такие же горе-геймеры, как я. Понеслась!

Первые впечатления

Вот я и сижу в клубе и первый раз в жизни играю в Контру. Приятель обещает мне суперскую игру, говорит, что мне понравится. Посмотрим.

21-30: Меня просто бесит, что в потемках хрен разберешь, кто есть кто. Приходится лупить по всем, а это чревато убийством своих чуваков.

21-40: Постоянно убивают. И как это у них получается так точно стрелять?

21-45: WOW! Он убил меня с одного выстрела! Зачем я тогда покупал всю эту броню?

21-50: Хватит прыгать! В вас и так тяжело попасть, а вы тут еще и скачете как кенгуру!

21-55: Хех, опять не хватило денег. И кто только придумал оружие покупать за деньги?

22-00: Блин, как же долго покупать оружие, пока посмотришь, что сколько стоит, пока выберешь, пока купишь патроны, тут уже ты один на респауне и стоишь. Дешевое оружие - говно. Кто бы сомневался...

22-20: Оптика рулез! Наконец-то удалось хоть кого-то убить. Игра начинает нравиться.

22-40: Выхожу на перекур из клуба, мне объясняют, что бегать с 4-4 - это тупизна, и вообще любая оптика, кроме Слона, - тупизна. Идиоты! Много вы понимаете.

23-30: Устал... Столько карт сменилось, и все какие-то идиотские. Невозможно играть, постоянно убивают. Что-то здесь не то. Поеду домой.

И тут Остапа понесло…

Через две недели я снова сел за Контру. Играл до посинения. Понял, что главное для победы - это тренировки, тренировки и еще раз тренировки. Вывел для себя несколько тактических приемов:

1. Кемперить можно. Не умеешь играть - не бегай как в Квейке, а сиди тихо или перемещайся, присев, медленно и всего опасаясь :)

2. Если хочешь выжить, не бегай один. Это командная игра, и главная задача - победа команды. Поэтому нужно бегать толпой, но не просто толпой, а помогая друг другу.

3. Всегда прикрывай своих коллег по команде. Лучше всего идти по 2 стороны коридора или чего угодно. Один прикрывает свою область обзора, другой - свою. Если проходите вдвоем, кто-то из вас должен еще и следить за спиной, сзади тоже нападают.

4. Длинные очереди - слив, прицельность сразу же улетучивается. Стрелять можно только короткими очередями. За исключением случаев, когда ты столкнулся с противником лицом к лицу, здесь можно и всю обойму в него всадить.

5. Стреляй сидя. Если ситуация не мега-колбасная (т.е. если не МЯСО), то приседай, прицеливайся и стреляй. Точность стрельбы сразу же повышается.

6. Не стой у дверей. Они отлично простреливаются насквозь.

7. Террористов нет. Это боты и галлюцинации :). Играть можно только за контров :).

Для тех, кто не в курсе

Counter-Strike - это мультиплеерный МОД к Half-Life. Это командная игра: команда террористов против команды контр-террористов. Для того чтобы играть в Инете, тебе необходимо пропатчить до последних версий и Half-Life, и Counter-Strike. На данный момент это версия 1.1.0.8 для HL и 1.3 для CS. Скачать все патчи можно с www.counter-strike.ru/filez .
Если ты хочешь поиграть на буржуйских серверах, то тебе понадобится лицензионная версия CS, с реальным CD-key. Для игры на русских серверах ничего не нужно. Просто из консоли набираешь connect <server>:port . Чтобы активировать консоль, тебе нужно создать ярлык для файла hl.exe и переделать его. Лезь в Properties ярлыка и в поле "target" добавь к пути "-console -game cstrike". В результате у тебя должно получиться что-то типа: "D:\half-life\hl.exe -console -game cstrike". Теперь запускай гаму этим ярлыком, дави на Console и коннектись оттуда к серверу.



8. Винтовка M4A1 (4-3 у контров) - лучшее оружие (оказывается :). Калаш (4-1 у терроров), конечно, тоже рулез, но у него быстро слетает прицел, даже если стреляешь короткими очередями (игра сделана в США, оно и понятно).
Чтобы понять эти основы, мне пришлось поиграть где-то месяц. Ко всему этому я пришел методом тыка, проверяя все подряд.

Второй месяц геймерства

Наконец-то я поднялся :). Теперь я уже не на последних местах в таблицах. До первых, конечно, еще далеко, но теперь я хоть кого-то убиваю и успеваю сделать фрагов 5 за игру на одной карте. Многое в сознании изменилось. Вывел для себя другие важные вещи:
1. Оптика реально сакс. Бегать с 4-4 - дерьмо, т.к. мощность у нее намного меньше другого оружия.
2. Автомат 3-1 - самый сливной из всех. Если позволяют бабки, лучше уж взять 3-3, там хоть мощей побольше.
3. Не в бомбе дело! :) Не нужно охранять бомбу, когда враг ее уронил. Нужно мочить врагов :). Часто терроры сами не знают, где их коллега уронил чемоданчик.
4. Если слышишь, что терроры поставили бомбу, то можешь попытаться ее разминировать. Но чаще всего вместе с бомбой тебя встретят еще и 3 разъяренных террора, которые спрячутся где-нибудь и будут кемперить, отстреливая бравых спасателей человечества :). Поэтому разминировать нужно толпой - один работает, другие прикрывают.
5. Клавиши, которые ты забиндишь, - очень важны. Не играй на стрелках. Лучше на W,A,S,D. Потому что рядом ты можешь забиндить все что тебе понадобится (использовать, перезарядить), так тебе будет удобнее. К тому же ты сможешь во время бега переключать оружие цифровыми кнопками. Посмотри, что тебе удобнее забиндить под прыжок и приседание. Эти два действия ты будешь выполнять очень часто, при этом необходимо, чтобы остальные пальцы не отрывались от кнопок направления движения.
6. Не натягивай глушитель на 4-3. Впрочем, на пистолеты тоже. Глушитель, бесспорно, дает тебе большую точность стрельбы, но сразу же падает мощность. Лично для меня мощность важнее.
7. Если не хватает денег на автоматы, бери пистолет Desert Eagle (1-3). Он намного мощнее обычного пистолета. Только не забудь прикупить для него патронов (В-7).
8. Что бы там ни говорили о броне, покупать только шлем - глупо. Лучше брать 8-2 (шлем и бронежилет), т.к. часто стреляют в тело. А от хедшотов шлем не спасает.
9. Прицельный огонь - самое важное в игре. Пока не научишься точно стрелять, будешь играть за команду фрагов. Поэтому нужно тренироваться дома с ботами и стараться попадать им в голову. Найди то положение прицела на цели, когда при выстреле получается хедшот.
10. Никогда не бегай со Слонобойкой. Эта винтовка сделана специально для кемперов. Поэтому раз уж ты решил кемперить, то кемпери. Выбери такую точку, чтобы пространство впереди простреливалось на большое расстояние, а слева и справа к тебе нельзя было подойти (сложно, но можно).
11. Если ты играешь на модеме, и у тебя немереный лаг, то играй со Слонобойкой. Хоть это и дорогая винтовка, зато она убивает с одного выстрела. А когда ты сидишь, а не бегаешь, пинг улучшается.
12. Если у тебя нет 3D-ускорителя, то приготовься быть героем. В софтверном режиме всякие лезущие пикселы раздражают. Цели не такие точные, на стены смотреть тошно. Если тебе удается быть в топах, играя в

Counter-Strike глазами новичка
Руководство к действию от ламера ламеру

SINtez (sintez@real.xakep.ru)

софтвере, то прими мои поздравления - ты почти папик.

13. Не слушай никого. Пусть тебе говорят, что ты кемпер, что ты читер, что ты вообще лох или ламер - пошли они все нах. Они дебилы. Ты играй, как тебе играется. В конце концов, цель любой игры - получить удовольствие, вот и получай его так, как тебе приятнее. Но никогда не давай другим вывести себя из равновесия. Будешь нервничать - сразу начнешь мазать. Они на это и рассчитывают.

14. Не играй с читами. Победа с читами - удовольствие ублюдка. Типа всех ****** (обманул), да? А что ты от этого получишь? Как был новичком, так и остался. Лучше честно тренируйся и становись папиком (или просто хорошим игроком).

15. Гранаты тоже надо уметь бросать. Люди, которые бросают флешку в толпу своих же товарищей, - отморозки, их не любят. Поэтому, если решил бросить фраггранату или флешку, то подумай, куда ты ее кинешь. Обычно "гранатометчик" бежит первый, он закидывает гранату, после чего проходят остальные.

16. Контра - это не Квейк. Поэтому вылазки в стиле "выбежал - всех замочил из пулемета" здесь проходят только у отцов. Обычные же геймеры играют осторожно, выглядывая из-за угла и проходя группой. Поэтому не бегай в одинаре. Это командная игра, не забывай. И твоя задача не только мочить врагов, но и поддерживать своих товарищей.

17. Если ты не крутой геймер, то не пытайся выполнять миссии. Будь "на подхвате". Не надо тебе выводить заложников или ставить мины (конечно же, если на респауне C4 не оказалась именно у тебя). И вообще, если в твоей команде ты остался один, а врагов - куча, то забудь о миссии, твоя задача сейчас - выжить.

18. Если ты играешь за терроров и остался один, есть маза, как дать команде очко: мочи всех залогов и прячься. Отсидишься до окончания времени - команда выиграла.

19. Тренируй хедшоты. Особенно помогает, когда первая игра на карте и у всех пистолеты. Здесь тебе нужно купить 1-3 (Desert Eagle) и лететь в пекло. Вали всех из этого чумового пистолета. Есть другая тактика: купить 8-1 (шлем) и отстреливать вражину из обычного пистолета.

20. Запоминай тактику врагов. Если ты видишь, что они ходят всегда одним и тем же путем, ты будешь знать, где их лучше всего встретить.

21. Не кидай гранаты в пустоту, если не уверен, что там кто-то есть. Этим ты только выдашь себя. Если ты знаешь, что враг попрет именно из этой двери, то засядь (именно сидя) за углом, направь прицел на дверь и жди. Твоя неожиданность тебе поможет.

22. Используй всяческие туннели и вентиляционные трубы. Часто враг тебя там ждет, но в туннеле ему некуда деваться (отойти, пригнуться, распрыгаться), что дает тебе отличный шанс на хедшот :). Как-то с одним чуваком (Phanatos, кажется) мы проделывали такую вещь: один кидает в вентиляцию дымовую гранату, другой ждет 2 секунды (пока она раздымится) и лезет в трубу. Там он начинает все простреливать через дым. Помогает отлично, т.к. за дымом враг тебя не видит, и ты можешь вслепую его убить.

23. Если ты на выделенке, то обязательно поставь себе микрофон (а еще лучше купи гарнитуру из наушников с микрофоном). Голосовое общение, которое стало доступным в CS 1.3, - рулез. Очень помогает. Переговаривайся со своими товарищами. Увидел врага - тут же говори остальным, где он. Очистил помещение - скажи команде, что здесь чисто. Это очень сильно помогает в командной игре.

24. Не завидуй никому. Да, этот чувак на первом месте. Ну и что? Думай не "ах ты пидор, читеришь явно", а - "крутой чувак, мне нужно тренироваться, чтобы стать таким же, как он".

Не бейте меня ногами! :)

Все что здесь описано - это взгляд на Контру глазами новичка (т.е. меня :). Как сказано в названии - от ламера для ламера :). Может быть, я в чем-то не прав. Отцы поправят. Но для себя я сделал именно такие выводы, и они мне помогают играть лучше. Я продолжаю тренироваться, стараюсь играть после работы в офисе (выделенка, едреныть!) и в клубах, постепенно улучшая свой собственный рейтинг. Так что, отцы! Если увидите где-нибудь безумца под ником PETy3b| - сильно не бейте, одними хедшотами не валите :).



MSI

DDRit!

MSI DDR Mainboard

845 Ultra-ARU

ATA133

Intel® 845D chipset

- Поддерживает процессор Intel® Pentium® 4 Socket 478 до 2,2 Ггц
- Поддерживает 3 модуля DDR DIMM до 2 Гб
- Встроенный ATA133/RAID 0,1 (опционально)
- Поддержка USB 2.0 (опционально)
- C-Media 6-канальное аудио
- 1 CNR / AGP 4x / 5 PCI
- ATX форм-фактор
- Smart Key™ (опционально) / D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™ 3

645 Ultra

SiS® 645 chipset

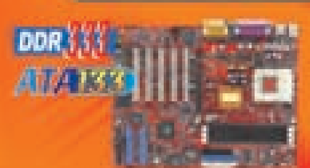


- Поддерживает процессор Intel® Pentium® 4 Socket 478 до 2,2 Ггц
- Поддерживает 3 модуля DDR333 / DDR266 DIMM до 3 Гб
- 1 AGP 4x / 1 CNR / 5 PCI / ATX
- AC'97 интегрированное аудио
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™ 3



KT3 Ultra-ARU

VIA® KT333 chipset



- Поддерживает процессоры AMD Athlon™ XP / Athlon™ / Duron™ до 2000+
- Поддерживает 3 модуля DDR333 SDRAM до 3 Гб
- 5 PCI / 1 CNR / 1 AGP
- USB 2.0 Host Controller (опционально)
- IDE ATA 133 и RAID 0,1 (опционально)
- C-Media 6-канальное аудио

K7N 420 Pro

nForce® 420 chipset



- Поддерживает процессоры AMD Athlon™ XP / Athlon™ / Duron™ до 2000+
- Поддерживает 3 модуля DDR333 SDRAM до 1,5 Гб
- Интегрированный графический процессор Nvidia G2MX
- SPDIF интерфейс и AC'97 аудио 5.1 Dolby Digital surrounding sound.
- Встроенный сетевой интерфейс 10-100 LAN
- Поддержка платы для ТВ выхода (опционально)
- 1 AGP / 5 PCI / 1 CNR
- D-Bracket™ / Live BIOS™ / Live Driver™ / Fuzzy Logic™ 3



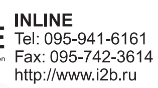




Dealine
Tel: 095-969-2222
Fax: 095-969-2299
www.dealine.ru



INLINE
Tel: 095-941-6161
Fax: 095-742-3614
http://www.i2b.ru



IMPEX
Tel: 095-443-3001
Fax: 095-443-6001



Eucild Computers Inc.
Tel: 812-312-6300
Fax: 812-325-6250



IP Labs
Tel: 095-728-4101
Fax: 095-728-4100
www.iplabs.ru

Russian-Style
Tel: 095-797-5775
Fax: 095-215-2057
www.rus.ru



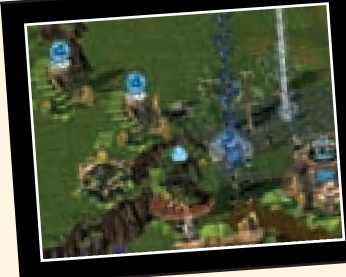


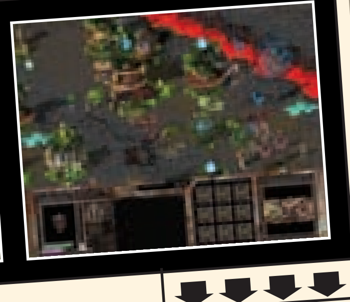
Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>



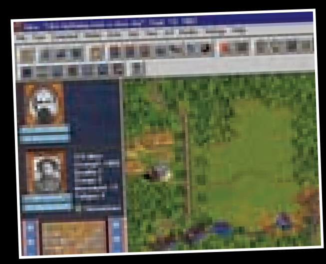


Урожденная	Strifeshadow
Жанр	multiplayer RTS
Похожесть	StarCraft
Мать/отец	Ethermoon Ent.
Требует	P200(P2-300), 32(64)
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Не перевелись еще наивные девелоперы, которые думают, что кто-то сегодня протащится от клона StarCratf. От клона, который хуже оригинала и по графике, и по геймплею. От игры, в которую "забыли" вставить сингл. Концепция SC (три расы, три ресурса) плюс невыразительные юниты и невозможность поединка с компьютерным оппонентом - такая посредственность не выжила бы и пару лет назад.
ПРИГОВОР	ОТСТОЙ





Урожденная	Civil War Battles: Campaign Corinth
Жанр	wargame
Похожесть	Panzer Campaigns
Мать/отец	HPS Simulations
Требует	P133(P200), 16(32)
Групповуха	Обломись
Описуха	Обычно двухмерные гексагональные варгеймы «классического дизайна» не получают у нас рейтинга выше «средне». Это не потому, что я - их убежденный хаитель. А потому, что практически все, что выходит в последнее время в этом жанре, - отстой, объективно. Снова гражданская война в США, виндовый интерфейс и не изменившиеся за последнее десятилетие хексы... Ничего нового, в это мы играли в середине девяностых.
ПРИГОВОР	СЛАБО



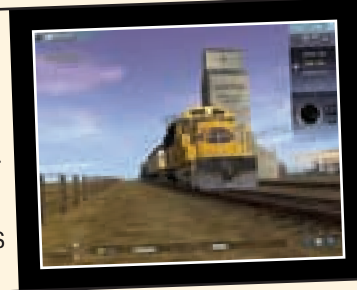


Урожденная	Moto Racer 3
Жанр	аркадные гонки
Похожесть	Moto Racer 1-2
Мать/отец	Delphine Software/Electronic Arts
Требует	P2-450(P3-800), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Аркада, упрощенная до упора: чемпионскую систему из предыдущей части убрали, редактор трасс убрали, настройку мотоциклов оставили только для вида - она может вызвать разве что кислую улыбку. 5 режимов игры, и только один из них интересный (триал). Нулевая физика (аркада, как никак), отсутствие погодных условий... аскетичный минимализм, короче. Даже графика не вызывает энтузиазма.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ





Урожденная	Trainz
Жанр	симулятор железной дороги
Похожесть	Microsoft Train Simulator
Мать/отец	Auran Games/Strategy First
Требует	P2-400(P4-1700), 128(512), 3D
Групповуха	скоро будет
Описуха	Это даже не совсем игра, а скорее симулятор игрушечной железной дороги: все построил, включил и сидишь с блаженной улыбкой на лице, наблюдаешь, слюни пускаешь. Графика - не сказать что бы супер, но масштабность впечатляет (см. системные требования). Делать особо ничего не дают, разве что скорость регулировать, но обещают целую кучу дополнялок с разными фишками - от сима а-ля MSTS до «тайкуна».
ПРИГОВОР	ХОРОШО



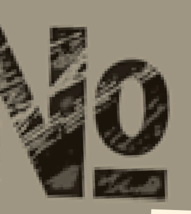


Урожденная	Legacy of Kain: Soul Reaver 2
Жанр	TPS
Похожесть	LoK: SR
Мать/отец	Crystal Dynamics/Eidos Interactive
Требует	P3-500(P3-800), 128(256), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Грамотный порт с PS2 в популярном «у них» жанре TPS. Как обычно, игра состоит в пробежках по уровням с их одновременной зачисткой и в решении несложных пазлов. Для придания последним некой элитарности задания «найди нужный ключ» заменили на «направь луч света в отражение зеркала так, чтобы он упал в правый глаз статуи, и тогда ее левый мизинец откроет тебе дверь». Любопытно, да и графика вполне ничего...
ПРИГОВОР	ХОРОШО







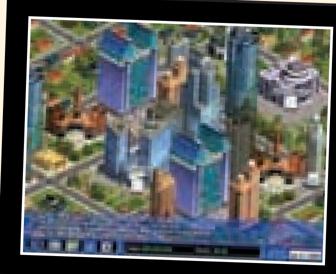


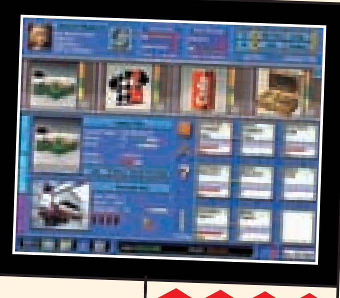
№ 001489



Урожденная	Capitalism 2
Жанр	*экономический симулятор*
Похожесть	*Capitalism, Start Up*
Мать/отец	*Enlight Software/Ubi Soft*
Требует	*P233(P2-450), 64(128), 3D*
Групповуха	*LAN, Инет*
Описуха	Игра, которая удивительным образом сочетает в себе простоту освоения, широту возможностей и затягивающий геймплей. Ты
ПРИГОВОР	РУЛЕ(З)!

можешь заниматься всеми аспектами бизнеса: от мелкой торговли до управления огромными корпорациями... Миссии обычно скрывают какой-то подвох, так что в каждом отдельном случае нужен индивидуальный подход. Графика могла бы быть посовременней, но игре такого жанра это простительно.





Урожденная	Master Rallye
Жанр	*раллийный сим*
Похожесть	*Paris-Dakkar Rally*
Мать/отец	*Steel Monkeys/Microids*
Требует	*P2-400(P3-700), 64(128), 3D*
Групповуха	*LAN, Инет*
Описуха	Простенькие, но веселые гонки по пересеченной местности. Графика, конечно, отстойная, зато музон чумовой и (возможно, за
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ

счет этого) ощущения от езды получаются отчаянно-безбашенными. Физика реализована так, что гонять на тачках - сплошное удовольствие, даже учитывая полное отсутствие дорог. Сориентироваться на местности сложно, но это и не обязательно - все равно прикольно.





Урожденная	Alfred Hitchcock: The Final Cut
Жанр	*квест*
Похожесть	*Odyssey, Arthur's Knights 1-2*
Мать/отец	*Arxel Tribe/Wanadoo*
Требует	*P2-400(P3-600), 64(128), 3D*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Творение из серии «не смешно, зато про войну». В данном случае формулировка должна звучать примерно так: «криво,
ПРИГОВОР	СЛАБО

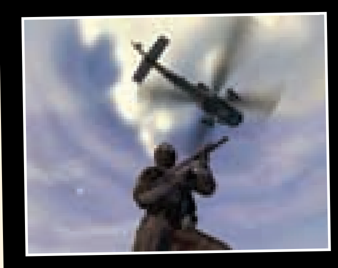
глючно, некрасиво и неестественно, абсолютно прямолинейно, нагружено ненужным action, зато про Хичкока». Адвенчура как бы «по мотивам» (которые проявляются, например, в том, что шифры в игре составлены из названий фильмов Хичкока). Могу порекомендовать только убитым фанатам.

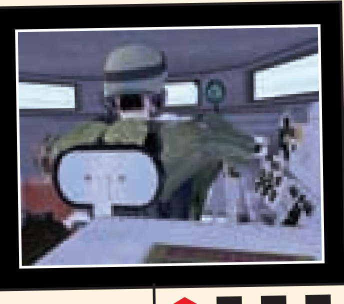




Урожденная	Operation Flashpoint: Between the Lines
Жанр	3D action
Похожесть	Operation Flashpoint
Мать/отец	Codemasters/XMP
Требует	P2-400(P3-600), 64(128), 3D
Групповуха	LAN, Инет
Описуха	Дополнялка разделена на три кампании - 1 нормальная (10 миссий) и 2 фанатские, которые уже давно
ПРИГОВОР	СЛАБО

лежат на каждом соответствующем сайте. Единственная настоящая кампания, увы, - сплошной маразм. Играем за партизан NATO, которые всю игру, бегая под ураганным огнем, подбирают раненых и отстреливают русских. За соотечественников поиграть не дали. Была ведь хорошая игра - зачем было портить?

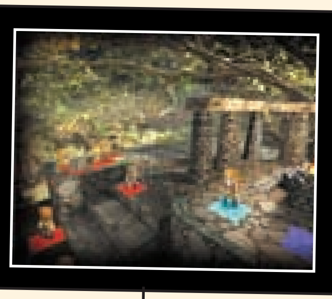




Урожденная	The Holy Sword: The Ring
Жанр	*RPG*
Похожесть	*Journey's End, Ragnarok Online*
Мать/отец	*Enginesoft Entertainment/Crystal Interactive*
Требует	*P200(P2-300), 64(128), (3D)*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Нечто неудобоваримое с уродливыми мультяшными человечками и единственным разрешением
ПРИГОВОР	ЛАЖА

640x480. Сюжет можно воспринимать только по обкурке (плохие парни украли у хороших Священный Камень, а хорошие подарили другим хорошим Божественный Меч, правда, они были карликами, поэтому нам придется всех спасать) - круто, да? Управление неудобное, камера ведет себя непредсказуемо, короче, с этой гамесой все ясно - отстой.

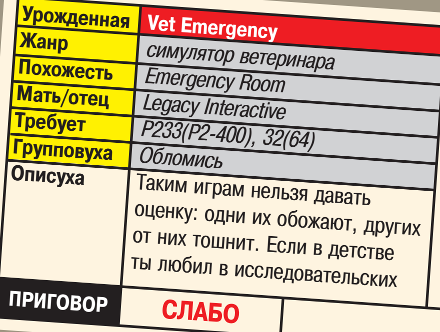






Александр `2poisonS` Сидоровский
<2poisonS@real.xakep.ru>





Урожденная	Vet Emergency
Жанр	*симулятор ветеринара*
Похожесть	*Emergency Room*
Мать/отец	*Legacy Interactive*
Требует	*P233(P2-400), 32(64)*
Групповуха	*Обломись*
Описуха	Таким играм нельзя давать оценку: одни их обожают, других от них тошнит. Если в детстве ты любил в исследовательских целях отрывать лапки тараканам, то, возможно, тебе и сейчас будет по кайфу залезть с термометром в ж... э-э-э... в анус больной собачке. Чувствуешь тягу препарировать полудохлых животных? Здесь ты ее удовлетворишь сполна. А если нет - скорее всего вообще не захочешь играть.
ПРИГОВОР	СЛАБО



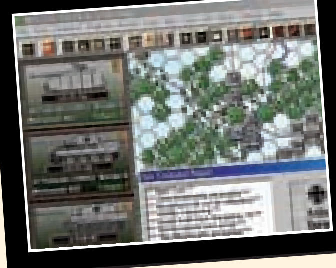

Урожденная	Versailles II
Жанр	edutainment
Похожесть	Versailles 1685, Pompei и все остальные квесты от Cryo
Мать/отец	Cryo Interactive
Требует	P2-266(P3-500), 32(64)
Групповуха	Обломись
Описуха	Кажется, у разработчиков из Cryo кончилась фантазия относительно локаций их бесконечных edutainment'ов, и они пошли по кругу. Снова Версаль. Снова дряхлый движок OMNI-3D, снова архаичные 640x480 и отсутствие поддержки true color. Снова жалкое подобие сюжета, не способное увлечь и на 5 минут. Снова сухая энциклопедия. Мы все это уже видели и ругали и год, и два назад...
ПРИГОВОР	СЛАБО



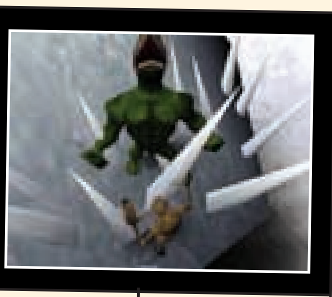

Урожденная	Operation Flashpoint: Red Hammer
Жанр	*3D action*
Похожесть	*Operation Flashpoint*
Мать/отец	*Bohemia Interactive Studio/Codemasters*
Требует	*P2-400(P3-800), 64(256), 3D*
Групповуха	*LAN, Инет*
Описуха	Еще одна дополнялка к OFP, но на этот раз «советская» - играть можно только за «наших», так что щепетильным американцам, для которых играть за русских все равно что для нас - играть за фашистов, в названии так и указали: soviet campaign. Играть приятно: 26 отличных миссий, интересный сюжет, новые техника и оружие, сильный AI - и все это посвящено простому русскому солдату. Качественная работа.
ПРИГОВОР	СЛАБО




Урожденная	Panzer Campaigns: Bulge'44
Жанр	*wargame*
Похожесть	*все Panzer Campaigns*
Мать/отец	*HPS Simulations*
Требует	*P233(P2-300), 32(64)*
Групповуха	*LAN, PBEM*
Описуха	Непонятно, что это - то ли сиквел, то ли mission pack + patch... От предыдущих игр эта отличается только местом действия (в данном случае это Арденны). В остальном это все тот же элитный и любимый фанатами Panzer Campaigns - все такой же удобный (для некоторых), отточенный (для некоторых), непонятный (для остальных). Годы идут, движок не меняется, аудитория тоже, все поросло мхом...
ПРИГОВОР	СЛАБО



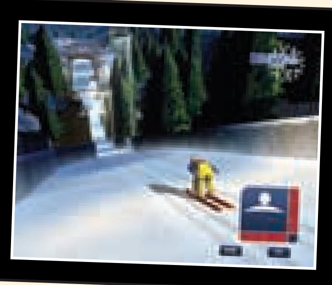

Урожденная	Imp
Жанр	*fighting*
Похожесть	*WarGods, Mortal Kombat 4*
Мать/отец	*Idol FX AB*
Требует	*P2-266(P2-450), 64(128), 3D*
Групповуха	*Hot Seat*
Описуха	Эта игра продается по частям! Ты покупаешь диск, инсталлишь, а там... только один боец. Хочешь остальных - покупай другие диски. Всего в игре 50 персонажей, а значит, целиком она занимает 50 CD! Не кисло, правда? При этом сам файтинг очень посредственный: слабая графика, всего два приема на каждого бойца плюс один удар и один блок, занудная музыка... Для уставших от покемонов коллекционеров.
ПРИГОВОР	ЛАЖА



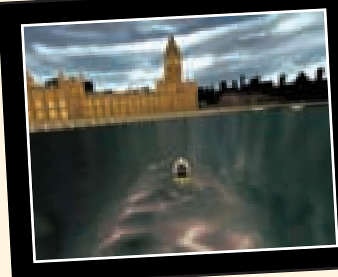
000848

Урожденная	Ski-jump Challenge 2002
Жанр	спортивный симулятор
Похожесть	Ski-jump Challenge 2001
Мать/отец	VCC Entertainment/RTL Enterprises
Требует	P2-266(P2-350), 32(128), 3D
Групповуха	Hot Seat
Описуха	Виртуальные прыжки с трамплина. То есть разгоняешься, еще разгоняешься, потом летишь, потом стараешься приземлиться. Но это, к счастью, не все. Можно покупать новое оборудование, нанимать тренеров, которые будут улучшать персональные характеристики (они в игре тоже есть!), участвовать в чемпионатах и т.д. Жаль, надоедает быстро, да и графика местами подкачала.
ПРИГОВОР	СРЕДНЕ





Урожденная	Miami Powerboat Racer
Жанр	гонки на катерах
Похожесть	Kawasaki Jet Ski Watercraft
Мать/отец	Davilex
Требует	P2-350(P3-500), 64(128), 3D
Групповуха	Обломись
Описуха	Это просто квинтэссенция отстоя. В этой игре совершенно безнадежно все: отстойное управление, отстойная графика, отстойные трассы, отстойные модели катеров, отстойные режимы игры, отстойная физика, отстойная озвучка… Что еще бывает в играх? Здесь это тоже отстойное. В общем, на скриншотах можно оценить внешний вид игры. Все остальное не лучше.
ПРИГОВОР	ЛАЖА







ДНЕВНИК ПОЛОСАТОГО

Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)



ДНЕВНИК ПОЛОСАТОГО

После завершения московского отборочного турнира World Cyber Games игровая столичная жизнь несколько приутихла, и только во второй половине декабря стали появляться признаки жизни - переходы игроков из клана в клан, а также турниры. Куда без них? Ведь смысл киберспорта как раз заключается в турнирной жизни - игроки тренируются, выигрывают, зарабатывают себе на сигареты, а профессионалы - и на жизнь. Начиная с середины декабря в Москве прошло аж четыре чемпионата, победу в которых одержали игроки команды c58, что очень приятно. В последнее время в связи с уходом многих игроков репутация команды заметно пострадала, и только сейчас все встает на свои места - определился костяк команды, решен вопрос с тренировочной базой, ну, и, конечно же, снова начались победы. Казалось бы, никто не поверит в силы развалившейся Team c58, но, как показали результаты последних турниров, есть еще порох в пороховницах. Итак, первый, командный (2x2) турнир, прошедший в клубе Good Man 16 декабря. Для того чтобы выявить лучшую пару игроков, собрались все сильнейшие квакеры Москвы, включая по два состава от Team c58, ForZe и клана TMP. За всеми этими названиями - громкие имена российского киберспорта, и турнир удался на славу, конечно, если не брать во внимание небольшие задержки с началом игр и непривычно подтормаживающие компьютеры. Самые интересные игры начались с полуфиналов. В первом встретились два состава c58 - я и поВар против Hanzo и Red-Whita, и наша пара без особых проблем одержала победу. Во втором полуфинале встретились ForZe и TMP, и в очень упорной борьбе победили tmp-шники на pro-q3dm6 (в тимплее - аналог q3dm6tmp). Матч финала виннеров - c58 vs TMP на ztn3tourney1. Начало и середина игры были полностью за c58, но ближе к концу игроки TMP взяли контроль над уровнем и начали быстро набирать фраги, постоянно убивая меня и поВара; и лишь ценой огромных усилий нам удалось перехватить инициативу и довести матч до победного конца с разрывом приблизительно в двадцать фрагов. В это время ForZe проигрывают в несколько фрагов команде клуба Good Man и вылетают с турнира. В полуфинале лузеров встречались два состава команды Good man, и победа, к удивлению многих игроков, досталась ребятам из второго состава. Финал лузеров, и команда TMP в составе Lord и cooller одерживает победу, а значит, нам (c58) снова предстоит встреча с ними - теперь уже в супер-финале. Снова играем на карте ztn3tourney1 и видим, что наши противники сделали выводы из предыдущего поражения - всю игру мы с поВаром не могли ничего предпринять и захватить инициативу. Только во второй половине матча игра выровнялась, и ближе концу удача повернулась к нам лицом - в итоге победа в несколько фрагов и первое место на турнире. Второй турнир - дуэльный, прошел 23 декабря в клубе Monster City 3. Во второй раз подряд московский клуб собирает лучших игроков столицы, за исключением c58-поВара, который заболел именно в этот злополучный для него день. Но все-таки фаворитов хватало - Pow3r, который стабильно показывал хорошие результаты на европейских турнирах, а также cooller, Lord, uNkind, Makaveli и я. К сожалению, Pow3r проиграл в первом же туре соревнований и уехал домой, и битвы продолжались без него. Несколько интересных матчей - Makaveli обыгрывает Lorda, я в легкой борьбе одержал верх над uNkind'ом. Получилось так, что в финал виннеров (те, кто не проиграл ни одного матча) вышли сразу три игрока - забавно, не правда ли? :) Это - Dookie, Cooller и я. Благодаря жребию мне удалось пройти в следующий круг, минуя игру. Ну а Cooller'у пришлось сначала обыграть Dookie, чтобы попасть в настоящий финал виннеров. Играли на q3tourney2, и я сначала никак не мог занять контроль над уровнем - игра шла с множеством обоюдных фрагов, но к концу матча у меня все-таки имелся определенный отрыв, чем я и попытался воспользоваться, просто избегая перестрелок с противником. Но не тут-то было. Cooller оказался очень агрессивным игроком и к тому же метким стрелком. Финальная развязка - буквально еще пара секунд, и я мог бы проиграть, но удача снова улыбнулось мне, и вот я выхожу в супер-финал, победив со счетом 9:8. Все предсказывали, что Cooller пробьется через лузера и снова выйдет в финал, но ему помешал игрок, подающий большие надежды в киберспорте - uNkind. Он обыграл Cooller'a на карте ztn3tourney1 с разрывом в два фрага. В итоге финал должен был состояться между uNkind'ом и мной, но мой противник предпочел сдаться без борьбы - дело в том, что ему необходимо было обыграть меня два раза подряд, чтобы занять первое место, но он решил даже не пробовать. Итоговый расклад игроков:

1 место - Polosatiy
2 место - uNkind
3 место - Cooller
4 место - Dookie
5 место - Makaveli

Третий турнир прошел в подмосковной Балашихе, прямо накануне Нового года, 30 декабря, и, к сожалению, я не принял в нем участие. Зато со свежими силами и целясь только на победу, поехал мой друг и партнер по команде поВар. И победил, причем, как было видно позже в записях игр с турнира, практически все игры давались поВару легко. Я думаю, этот парень имеет наибольшие перспективы стать профессиональным геймером. В ходе турнира он обыграл Cooller'a с разрывом приблизительно в двадцать фрагов на ztn3tourney1, а в финале заставил своего противника покинуть игровой сервер от безысходности - играли на pro-q3tourney4, и счет был около 19:12 где-то за пару минут до конца матча. По словам поВара, у него была только одна действительно напряженная игра - с Lord'ом на все той же ztn3tourney1, о чем и говорит финальный счет - 4:2. Впрочем, взгляни на итоговое расположение мест:



5275624278598845632421636731010101.17645356242785988456324216367311

1 место - noBap
2 место - uNkind
3 место - Makaveli
4 место - Hanzo
5 место - Iguana

Четвертый турнир, 7 января. Московский клуб Volomar, который заметно уступает практически всем московским клубам и по мощности компьютеров, и по размерам игрового помещения - уж больно он маленький :). Хотя, не могу не отметить приятную атмосферу, классных админов и папские стулья - именно такие стоят в офисе Киберфайта, где я работаю, так что даже пятнадцатидюймовость монитора не особо расстраивала. Определить тройку лидеров на этот раз приехали uNkind, Cooller, Makaveli, я, а также новый игрок Team c58 - Morfei. Большим сюрпризом для игроков стал формат проведения игр первого тура, а именно single elimination - олимпийская система, по-нашему. И еще большим разочарованием стала неудачная жеребьевка - uNkind против Coollera. Впрочем, неудачной она была не для меня :), и я спокойно вышиб с турнира парня, приехавшего на столь незначительное событие аж из Питера. Ну что ж, не повезло, удачи в следующий раз! А тем временем uNkind просто издевательски выбивает с турнира Coollera - с отрывом более чем в пятнадцать фрагов на pro-q3dm6, причем Cooller большую часть игры имел -1 фраг. Как и на последнем моем турнире в Monster City 3, в третьем круге соревнований мне предстояла встреча с uNkind'ом и снова на pro-q3tourney4. Я рекомендую всем скачать демку этой игры с www.cyberfight.ru, так как там действительно есть на что посмотреть. Первые несколько минут игры uNkind повел со счетом 5:1, затем мне удалось перехватить инициативу и сделать несколько быстрых фрагов - 8:5 уже в мою пользу, но uNkind снова занимает контроль над уровнем. Разрыв медленно сокращается, и... вот блин, за сорок секунд до конца встречи я проигрываю в два фрага. Обычно в таких случаях я начинаю паниковать и благополучно проигрываю, но на этот раз удача и, возможно, возросший уровень игры позволили мне сделать невозможное. По крайней мере, я думаю так каждый раз, когда смотрю демку этой игры, и думал тогда, за сорок секунд до конца. Я попадаю в uNkind'а из рейлгана, преследую его и перехватываю на попытке взять аптечки - фраг, еще один, и за 10 секунд до финала я выигрываю мини-дуэль в очередном единоборстве, и вот она, победа. Мне оставалось только сказать YES! Самое трудное позади, и у меня оставались не очень сложные игры с Makaveli в финале виннеров и супер-финале. В обоих случаях Maka боролся до середины игры, но затем сдавался и покидал сервер. Финальный расклад турнира таков:

1 место - Polosatiy
2 место - Makaveli
3 место - uNkind
4 место - Morfei



Polosatiy (polosatiy@cyberfight.ru)



Ты, конечно, слышал (или, по крайней мере, читал в Х), что все вокруг сейчас помешаны на киберспорте. У нас в стране компьютерные игры даже признали официальным видом спортивных состязаний. А что такое этот самый киберспорт - ты знаешь? Мультиплеер? Игры в онлайн? Турниры и чемпионаты? Давай попробуем разобраться.

Если после этого вступления тебе захотелось перевернуть страницу, подумай над одной ключевой фразой нашей сегодняшней статьи: "Киберспорт - это деньги". Именно это привлекает многих геймеров, которые мечтают стать профессионалами, хотят, чтобы их мамы с папами наконец-то отвязались от них с вопросами типа "Как дела в школе, почему ты не пришел ночевать" и т.д. Сразу отмечу, что деньги - не та причина, по которой я занимаюсь киберспортом, но именно заработанные вечнозеленые позволили мне остаться на просторах киберпространства. Раньше у меня были грандиозные планы - например, стать великим ученым (все закончилось лишь изучением английского - куда без него), начать карьеру модели в одном из агентств или, на худой конец, обычная работа какого-нибудь серого цвета. Хорошо, что не голубого, и именно на худой конец :). Но все это не для меня - поездки по миру и не особо напрягающая жизнь привлекают меня намного больше. Хотя кучу денег таким макаром заработать так и не удалось, но все это прекрасно компенсировалось сумасшедшими тусовками где-нибудь в Австралии, раскуриванием косяков в Амстердаме или бесконечными поездками на прикольной тачке по округам Парижа. Короче, бесконечные посиделки ночами в клубах, возвращения домой с первым поездом метро и скандалы с родителями того стоят. Главное, просечь момент, когда реально перестает что-либо получаться, удача отворачивается, чтобы жизнь не убежала вперед.

Теперь я вернусь к тому, с чего начал, а именно - киберспорту. Это слово появилось совсем недавно и означает наличие спортивного элемента в обычных компьютерных играх. Спорт - это турниры, победы, звезды, свои фанаты и деньги, конечно, если ты состоялся как спортсмен. Спортивными принято считать такие игры, как Quake (на данный момент его третья инкарнация), Counter-Strike и Starcraft. Counter-Strike ориентирован исключительно на командую игру, а в Quake3 зрелищнее все-таки дуэли. Starcraft как кибер-игра не так развит у нас, да и в большинстве стран, как в Корее. Там буквально все геймеры помешаны на Starcraft'е - существуют профессиональные лиги и даже телеканал, транслирующий матчи. Корейские игроки регулярно выигрывают на турнирах крупные денежные призы и имеют огромные фан-клубы - на матчи собираются многие тысячи зрителей, чтобы посмотреть за играми вживую. У нас, конечно же, такого пока нет, но кое-какие структуры киберспорта развиты достаточно неплохо. Главным образом это игровые сайты, пишущие исключительно о киберспорте (eSport в Интернете). И мне очень приятно, что сайт, над которым я работаю, является лидером рунета в этой области, а также входит в число наиболее популярных сайтов мира. Я говорю о проекте www.Cyberfight.ru - именно там ты всегда сможешь узнать последние новости в мире Quake, Counter-Strike и Starcraft. Там же всегда можно скачать последние демки (записи игр), патчи и полезный софт, конфигурационные файлы профессиональных игроков, а также увидеть фоторепортажи с турниров. В общем, заходи как-нибудь, буду рад...

Есть еще кое-что, в чем российский киберспорт отличается от западного. Именно в России появилась первая Федерация компьютерного спорта. И именно у нас впервые в мире компьютерный спорт признан официальным, а на это уже можно опираться. И пусть Федерация еще недостаточно развита и пока привлекает небольшое количество профессиональных игроков, я уверен, со временем все изменится. А кстати, кого можно назвать профессиональным игроком? Наверное, профи - это геймер, который знает, зачем он играет в эти "игрушки", серьезно готовится к предстоящим турнирам и может зарабатывать этим себе на жизнь. Я - профессиональный геймер, в котором, правда, бушуют жизненные страсти, что частенько сказывается на результатах чемпионатов. Хотя поражение чаще всего означает, что ты столкнулся с игроком более высокого уровня, а не просто "тупил на том чампе". Одним словом, тренироваться надо, и много... Часа 2-3 в день вполне достаточно, остального времени должно хватить на прочие дела. Если же тренировки не приносят ощутимых результатов и к тому же ты не получаешь удовольствия от игры, возможно, тебе стоит сменить род деятельности. У меня был период, когда все надоело, играть не хотелось, ничего вообще не хотелось, я расстался с девушкой, в общем, впал в депрессию, так как киберспорт занимает значительную часть моей жизни. Но теперь я научился не уставать от игры и получать при этом реальный кайф (порой завидно смотреть на каунтер-страйкерщиков, которые с азартными воплями рубятся в свою любимую игру). Надеюсь, и другие прелести жизни не обойдут меня стороной, посмотрим. Тебе же, приятель, я советую приглядеться к киберспорту, за ним - будущее.

Всем девчонкам - привет!



ПРЕДСТАВЛЯЕТ

- ПЛАСТИЛИНОВАЯ АНИМАЦИЯ;
- ВЕСЕЛЫЙ СЮЖЕТ С КУЧЕЙ ПРИКОЛОВ;
- ТРИ РАЗНЫХ КАССИРА, КАЖДЫЙ ИЗ КОТОРЫХ СМАЧНО КОММЕНТИРУЕТ ВСЕ ВАШИ ДЕЙСТВИЯ;
- 53 МИНИ-ИГРЫ, СРЕДИ КОТОРЫХ ВСЕМИ ЛЮБИМЫЕ ТЕТРИС И ЛАЙНЗ, А ТАКЖЕ БЕЗБАШЕННЫЕ "ХОЧЕШЬ НАСТУЧУ МОЛОТКОМ ПО ПАЛЬЦАМ", "ЧЕЛОВЕК-СНАРЯД", "ПЛЕВАЛКА" И ДРУГИЕ.

ЛОХОТРОНЩИК

CRAZY LOTO

Собирай бутылки. В бутылках сила, Брат. У кого бутылок больше, тот и сильнее.

– Здравствуйте, Вован Евгеньевич

– Слышь ты, называй меня просто Вован!

А хочешь, за 25 долларов я тебя поцелую?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:	
ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА:	WINDOWS 95/98/ME/2000/XP;
ПРОЦЕССОР:	PENTIUM 200 MHZ;
ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ:	16 МБ;
ВИДЕО:	SVGA 1 МБ;
СВОБОДНОЕ МЕСТО НА ДИСКЕ:	2 МБ;
ЗВУК:	DIRECTX-СОВМ. ЗВУКОВАЯ КАРТА
CD-ROM ПРИВОД:	8-МИ СКОРОСТНОЙ;
УПРАВЛЕНИЕ:	КЛАВИАТУРА, МЫШЬ.

ВНИМАНИЕ! КОМПАНИЯ "БУКА" НЕ ГАРАНТИРУЕТ РАБОТУ КОМПАКТ-ДИСКА НА CD-R, CD-RW, DVD-ROM.

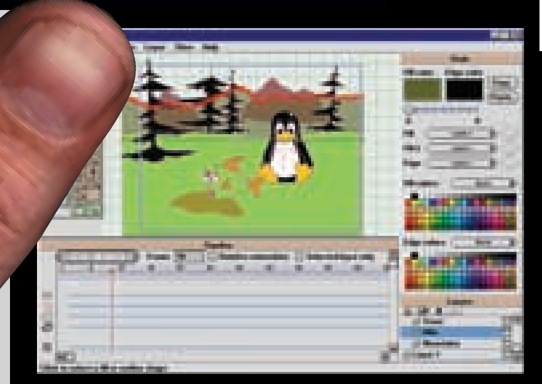
RUD PRESENT

ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАТЬСЯ ПО ТЕЛ. (095)111 3136, 111 5440, E-MAIL: MARKET@BUKA.COM
ИГРЫ КОМПАНИИ "БУКА" ПОЧТОЙ: ТЕЛ. (095)113 8819, 113 8919 ИЛИ E-MAIL: NAVIGAT@AHA.RU

Бука
BUKA ENTERTAINMENT

ШароWARE

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)



Moho v 3.0



Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 2591 Kb
Shareware
http://www.lostmarble.com

Освоив работу с программами CrazyTalk и TalkingShow и вдоволь налюбовавшись на говорящие головы, я решил подняться на следующую ступень и попробовать свои силы в создании полноценной мультипликации. Практически полное отсутствие каких бы то ни было художественных способностей заставило меня из множества специализированных программ выбирать те, которые меньше других требуют от пользователя умения хорошо рисовать. В результате такого нехитрого отбора на моем винчестере и оказалась программа Moho.

Moho - это симпатичный и простой инструмент для создания двумерной мультипликации. Тщательно и помногу рисовать Moho действительно не заставляет: достаточно один раз изобразить векторный объект, затем создать его упрощенный скелет и к каждой косточке скелета прикрепить соответствующие точки векторных линий. После этой несложной операции изменение положения любой из костей скелета будет приводить к соответствующей трансформации всего персонажа. Вдобавок, в Moho любой персонаж автоматически анимируются по ключевым кадрам, т.е. нет необходимости вручную прорисовывать каждый кадр. От тебя требуется лишь смоделировать отдельные сцены, запустить автоматический рендеринг и получить готовый мультик в формате QuickTime, AVI, MPEG4 или SWF (т.е. в виде Flash-анимации). Разумеется, в Moho нельзя создать продукт диснеевского уровня, но вот новую серию о похождениях Масяни (www.mult.ru) я бы в этой проге, при желании, замутить бы смог! :)

CrazyTalk Standard Edition v 2.5



Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 17226 Kb
Shareware
http://www.reallusion.com



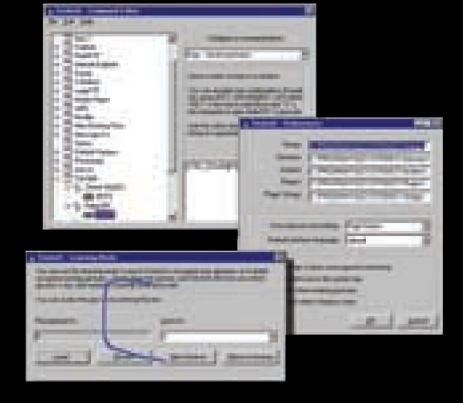
Мне известно два вида ПО для «оживления» фотографий. К первому виду относится программа TalkingShow (www.gocyberlink.com), о которой я рассказывал в прошлый раз. Тем, кто январского номера X в руках не держал, напомню, что сия софтина «натягивает» лицо с фотографии на трехмерную модель головы, а затем заставляет эту голову говорить и делать то, что требуется по сценарию. Обычно именно так я и создаю все свои дружеские видео-шаржи. Но иногда, из-за того, что трехмерная модель плохо вписывается обратно в исходное изображение, TalkingShow не подходит. К примеру, с ее помощью не получится качественно «оживить» богатырей на знаменитой картине художника Васнецова. С такой задачей лучше справляются программы второго вида, умеющие работать с исходным изображением напрямую. Моя любимая софтина в этой категории носит название CrazyTalk. Работа с ним мало чем отличается от работы с TalkingShow: точно так же ты загружаешь в программу изображение, контрольными точками отмечаешь все части лица интересующего тебя персонажа и указываешь wav-файл с речью, которую он должен будет «произносить». Синхронизация движения губ и воспроизводимых звуков происходит автоматически. Если готового wav-файл у тебя нет, а записывать его своими силами ты, опасаясь быть узнанным, не хочешь, то к твоим услугам встроенный в CrazyTalk синтезатор речи от Microsoft, без проблем работающий с русским языком. Но самое главное - в этой программе присутствует блок эмоций, аналогичный имеющемуся в TalkingShow! И функционирует он отлично! По крайней мере, пока президент Линкольн прямо с пятидолларовой банкноты пел у меня «ай-яй-яй, убили негра...», его осунувшееся лицо успело отразить целую гамму сильных душевных переживаний :).

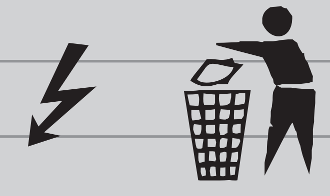
StrokeIt v 0.9 Beta



Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 81 Kb
Freeware
http://www.tcbnetworks.com/strokeit

Крошечная программа, на порядок увеличивающая количество рутинных операций, которые можно выполнять, не прикасаясь к клавиатуре, с помощью одной только мышки. Суть работы StrokeIt состоит в следующем: ты, нажимая и удерживая правую кнопку мышки, рисуешь курсором на экране какой-нибудь символ, и, в зависимости от того, что ты там изобразил, эта прога выполняет то или иное действие. К примеру, для того чтобы закрыть окно активного приложения, нужно лишь нарисовать на экране «C». Кроме манипуляции с окнами, таким же образом можно запускать программы, открывать документы и «нажимать» на горячие клавиши. При этом тщательно выписывать каждый символ не требуется - если ты сам способен понять, что изобразил, то и StrokeIt, скорее всего, догадается. Если же не догадается - предложит сохранить накарябанную тобой загогулину в своей базе данных. Сразу же после установки StrokeIt умеет распознавать свыше 50 уникальных символов и позволяет управлять кое-какими популярными программами. Наборы команд для неизвестных ей приложений без проблем набиваются в течение пяти минут. Более глобальное усиление функциональности данной проги осуществляется путем подключения дополнительных plug-in'ов - кстати, тоже маленьких и бесплатных :).





ШАРА - FA - E - XY

DotMouse v 1.0

Windows 9x/Me/NT/2k/XP

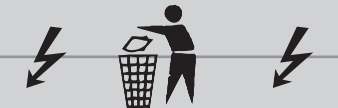
Size: 187 Kb

Freeware

http://www.bitkix.com

Продолжая тему издевательств над курсорами мыши, хочу задать один вопрос: тебя, случайно, никогда не раздражало то, что любой курсор, даже стрелка, всегда указывает в одном и том же направлении? Нет? И меня - нет! А вот создатель сайта www.bitkix.com счел такое положение вещей возмутительным и разработал специальную программу DotMouse, разворачивающую любой курсор Windows в направлении его перемещения. Более того! Посчитав, вероятно, что впечатление от такого радикального изменения привычного интерфейса требуется как-то смягчить, автор DotMouse включил в программу коллекцию из 20 дополнительных указателей мыши развлекательного характера. В этой коллекции можно найти курсоры в виде бабочек, самолетов, ракет и т.д. Но самое сильное впечатление производят курсор-муха и курсор-паук. Они как живые бегают по экрану, дрожат мелкой дрожью и, повинуясь приказаниям программы DotMouse, вертятся туда-сюда... Зрелище это на редкость омерзительное. Очень рекомендую! :)





IN TRASH

CursorXP v 1.0

Windows 2k/XP

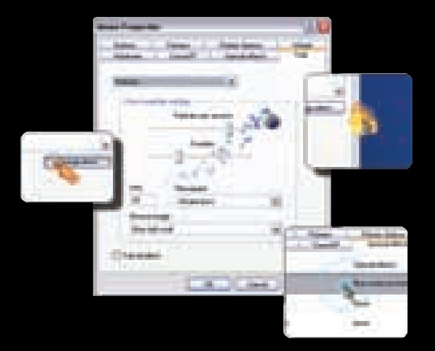
Size: 1378 Kb

Freeware

http://www.stardock.com/products/cursorxp

CursorXP позволяет пользователю без особых трудов менять наборы курсоров для мыши, редактировать их и создавать свои собственные. Несколько отличных курсорных наборов входят в комплект программы, а еще около 30, созданных независимыми художниками, лежат на WinCustomize (www.wincustomize.com). К моему глубокому огорчению, больше ничего хорошего сказать о бесплатной версии CursorXP не получится. Однако, учитывая то, что в И-нете (ну, к примеру, на www.fosi.da.ru) всегда можно на халяву раздобыть полные версии других разработок компании Stardock (таких, как WindowBlinds или DesktopX), я тешу себя надеждой, что рано или поздно в твои руки попадет и расширенная платная версия CursorXP Plus. Не пропусти ее, поскольку в платной версии интересных фичей значительно больше! Тут тебе и специальные эффекты (взрывы, искры, огонь), сопровождающие каждое нажатие на клавишу мыши, тут тебе и оставляемый курсором «живой» след, тут тебе и произвольное изменение прозрачности указателя мыши, его цвета или размеров. Короче говоря, расширенная версия CursorXP очень напоминает забавный «оживитель» экрана MouseAround (www.panicware.com), только выполненный на более профессиональном уровне. А значит, такую «украшалку» стоит иметь под рукой на случай прихода гостей.

Обрати внимание: управление этой программой производится из окна "Свойства: Мышь". То есть после установки CursorXP в этом окне появляется новая вкладка с одноименным названием. Надеюсь, рано или поздно ты ее обнаружишь :).





ШароWAREZ

M.J.Ash (www.xknows.com, m.j.ash@real.xakep.ru)



Матератор v 2.2

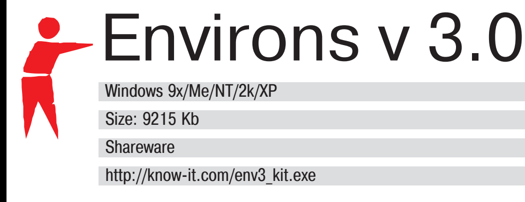
Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 177 Kb
Freeware
http://www.littlehumans.tora.ru

Все знают, что перед экзаменом ни в коем случае нельзя мыть голову и заходить в аудиторию с левой ноги. Также не помешает в последнюю ночь попытаться заманить в зачетку халяву - в полночь распахнуть окно, открыть зачетную книжку на нужной странице и изо всех сил трижды прокричать: «Халява, приди!!!». Однако даже самое неукоснительное соблюдение этих правил не гарантирует успех, если во время сдачи экзамена тебя никто не будет вспоминать нехорошими словами. А организовать последнее не так-то просто! На друзей и родственников надежды никакой - проспят, забудут... Другое дело - твой любимый комп. После установки специально для этой цели заделанной программы под кодовым названием «Матератор» он сможет изощренно честить тебя на все корки тогда, когда этого потребуют обстоятельства.

Если верить создателю Матератора, то первоначально программа была написана им исключительно для собственных нужд. Однако испытания Матератора прошли с таким ошеломляющим успехом (несколько сложных экзаменов было сдано на халяву :)), что прога быстро пошла по рукам. С тех пор новые версии Матератора появляются в Сети регулярно. Программа уже научилась обругивать как мужчин, так и женщин, и использовать выражения, которые она, в зависимости от подключенной к ней базы данных, генерирует самостоятельно.

Конечно, сейчас, когда сессия уже позади, к существованию подобного рода софта многие отнесутся не серьезно, но это ерунда. Я-то знаю, что ближе к июню народ, который всю весну пил, гулял и веселился, начнет хвататься за любую соломинку. И со словами: «Ну, хуже-то от этого не будет!», Матератор начнут потихоньку качать :).





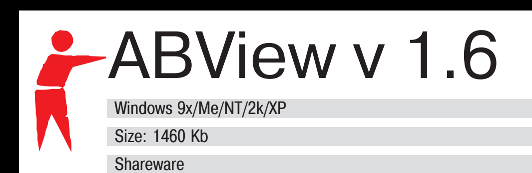
Environs v 3.0

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 9215 Kb
Shareware
http://know-it.com/env3_kit.exe

Программа-конструктор «живых» звуковых атмосфер. Позволяет выбирать и смешивать многочисленные фоновые темы с единичными звуковыми проявлениями. Фоновых тем в Environs «зашито» более трех десятков, причем, кроме такой классики, как «Шум океана» или «Звуки леса», в этот комплект входит и всякая экзотика типа «Будней Аэрофлота» или «Вечера в кабаке». Отдельным пунктом в списке тем идет «Белый шум» - тот самый, прослушивание которого якобы вызывает распрямление запутавшихся извилин в слишком натруженных головах. Выбор случайных звуков, которые периодически будут разбавлять сочетание основных тем, также широк. Можно даже призадуматься, выбирая, чего тебе больше не хватает в окружающей действительности: пения цикад, раскатов грома или веселого паровозного гудка за окном. А может, и того и другого сразу? В принципе, Environs не мешает пользователю ставить и такие эксперименты над своими ушами - главное, чтобы фоновых тем использовалось не больше пяти. Удачные комбинации звуков можно сохранять для последующего использования.

А теперь привычная ложка дегтя: Environs - программа шароварная. Она страдает пятиминутным ограничением на сеанс работы. Впрочем, поскольку создавшая Environs компания давным-давно умерла, я могу с чистой совестью сказать: http://astalavista.box.sk точно знает, где лежит лекарство от этой болезни. Я проверял! :)



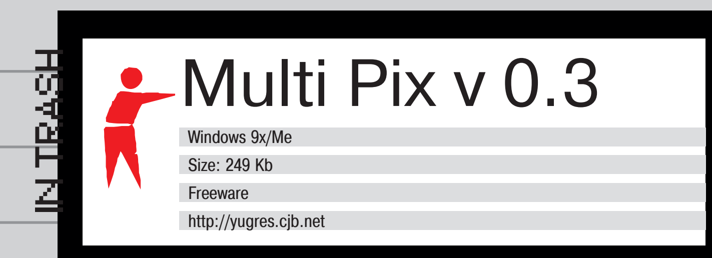


ABView v 1.6

Windows 9x/Me/NT/2k/XP
Size: 1460 Kb
Shareware
http://www.sycory.com

Оригинальный проигрыватель мультимедийных файлов, который интегрируется с оболочкой Windows и активируется по нажатию правой кнопки мыши на файле поддерживаемого им формата. При этом свое окно просмотра/воспроизведения ABView встраивает прямо в стандартное контекстное меню, после этого нажатия возникающее на экране. Приятная мелочь: кроме собственно содержимого выбранного файла, в этом окне отображается и кое-какая дополнительная информация. Скажем, у MP3'шек ABView считывает содержимое ID3-тэгов, а у видеозаписей определяет длительность, разрешение и количество кадров в секунду. Тут стоит отметить, что ABView понимает практически все популярные графические, аудио и видео форматы. Да что там говорить! Эта пронырливая прога умудряется заглядывать даже внутрь исполняемых файлов, показывая все содержащиеся в них иконки! Но основное же преимущество ABView перед обычными графическими «смотрелками» типа ACDSee и IrfanView заключается в том, что программа действует по правой клавише во всех стандартных окнах Windows, предназначенных для работы с файлами. Другими словами, ABView как бы наделяет крайне полезной функцией предварительного просмотра диалоговые окна «Открыть/Сохранить» тех программ, в которых подобная «фича» не предусмотрена. Учитывая то, что таких прог - большинство, близкое знакомство с программой ABView, IMHO, не стоит откладывать на потом.





Multi Pix v 0.3

Windows 9x/Me

Size: 249 Kb

Freeware

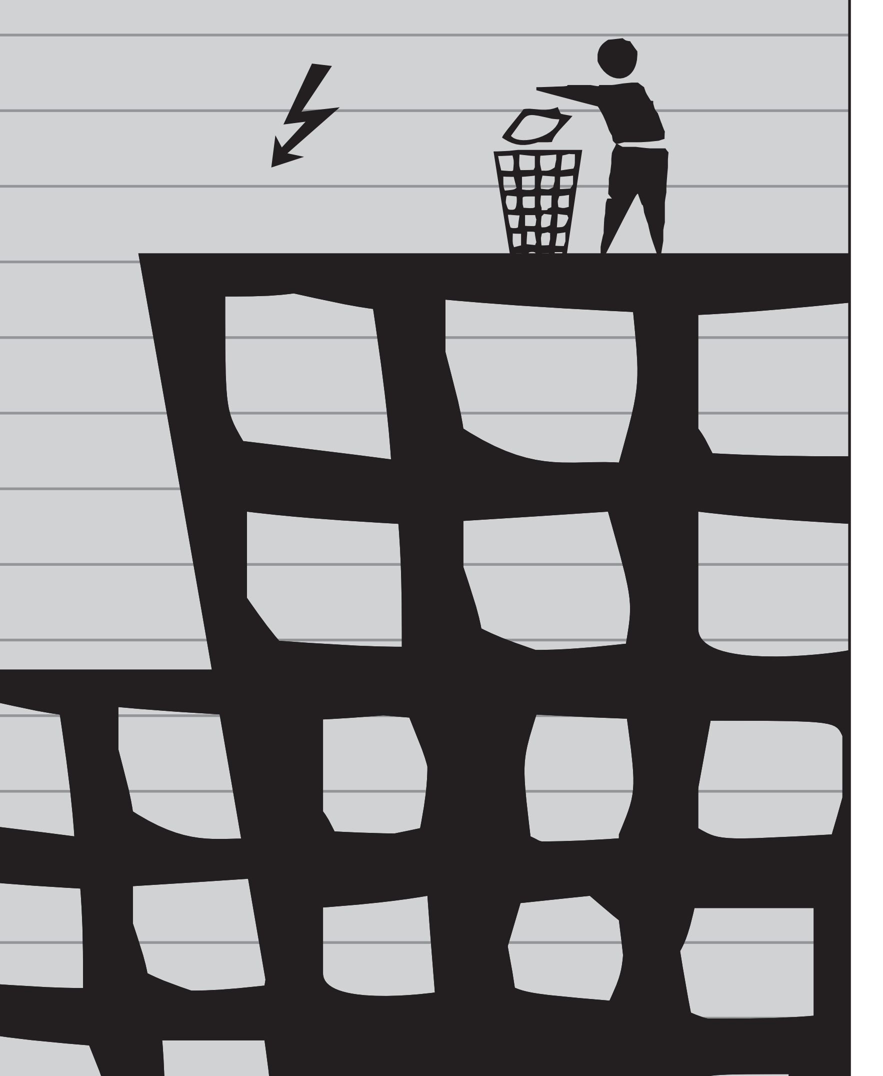
http://yugres.cjb.net

Нормального кряка к ThumbNavigator'у (www.delphicity.com - X №12'00) в Сети так и не появилось, а без него пользоваться этой бродилкой для взрослых практически невозможно. Приходится искать альтернативу. На моей машине, к примеру, ею стала связка Multi Pix - ослик IE. Для тех, кто не в курсе, сообщаю, что Multi Pix - это такой специальный add-on к Internet Explorer, предназначенный исключительно для тотальной закачки последовательно пронумерованных картинок. Впрочем, тут требуется небольшое введение: ты, вероятно, знаешь, что все картинки из одной подборки-серии обычно хранятся на сайте в одном месте, но при этом посетителю каждая из них показывается на отдельной странице, увешанной баннерами? Но ведь прямые ссылки на каждую из этих картинок различаются, скорее всего, лишь цифрами (http://www.host.com/img/pic001.jpg... pic002.jpg и т.д.)! А значит, если сгенерировать самостоятельно список этих адресов, то появляется возможность разом скачать всю серию! Ну так вот, именно генерацией таких списков и занимается программа Multi Pix. Благодаря ей можно, кликнув мышкой в браузере по одной из картинок серии, мгновенно получить список из необходимого числа ссылок и...

а) тут же передать его в любой download-менеджер (напрямую Multi Pix работает с FlashGet'ом и ReGet'ом);

б) открыть все изображения на отдельной странице в виде галереи (тогда внешний менеджер закачки не нужен).

Хороший выбор, не правда ли? Особенно если вспомнить, что, какой бы из вариантов ты ни предпочел, над злобными веб-мастерами с их рекламными баннерами в любом случае гордо пролетает розовая птица Обломинго :)



WWW

Витольд Барский (psy@ft.inc.ru)
Асёна (asya@ft.inc.ru)

Эротические истории

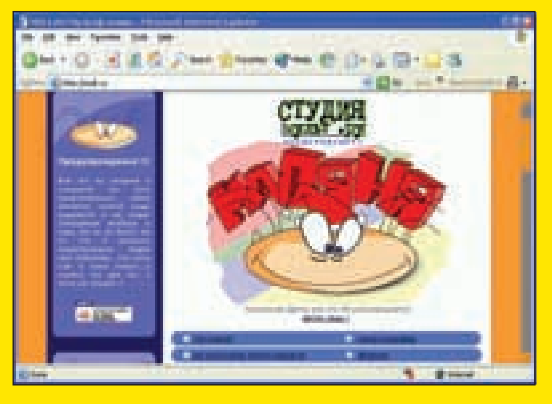
http://www.lifestory.pips.ru/main.htm



В жизни бывает всякое. Пусть, к примеру, все тебя покинули. Не беда - твой друг всегда с тобой (я сейчас имею в виду твой комп ;)). С помощью этого друга ты идешь на сайт и читаешь, скажем, рассказик «Разговор по аське» о том, как мальчик с девочкой неплохо пообщались, получив не только эстетическое, но и физиологическое удовольствие. После этого ты сам, наверняка, вдохновившся и захочешь пообщаться накоротке со своей подружкой или хорошо проведешь вечер и без всяких подружек, а только со своим другом (а сейчас я уже не комп имею в виду ;). Другой случай - ты пригласил свою новую знакомую к себе домой. Ну, поговорили о компьютерах (если подруга «правильная» попалась), поругали винды, похвалили линукс, попили пиво, почитали вслух журнал «Хакер», посмотрели мультики про Масяню. Теперь, когда бдительность девушки усыплена, пора переходить к более активным действиям. Эти действия можно производить в разных местах и по-разному. Но настоящий хакер должен все делать за компом (или перед, или на, или, в крайнем случае, рядом), поэтому, со словами «а что там в Интернете интересного», вы с подругой плавно перемещаетесь к компу и заходите на сайт с эротическими историями. Там вы в лицах можете почитать любой из 169 рассказов - без разницы, какой именно: каждый, при непосредственном твоем участии, направит ваше дальнейшее общение в нужное русло. Еще случай - ты в большой компании... Ну, это ты и сам сообразишь. ;))

Мультфильмы

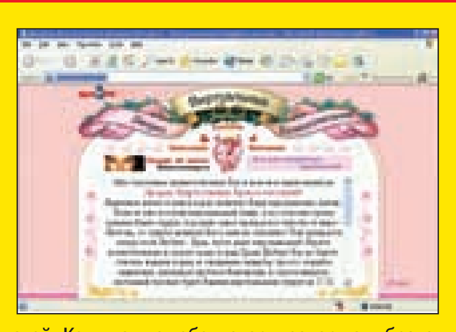
http://mult.ru/



Наверное, уже многие знают об этом сайте, но, чтобы совсем не осталось чуваков, которые «не в курсах», сообщаю: мультфильмы на флэше - это круто, это должен увидеть каждый! Гвоздь сайта - серия мультиков про герлицу Масяню. Это хит! Около двух десятков коротеньких, качественно сделанных Flash-мультиков, очень жизненных и очень смешных. Я еще не видел никого, кто бы ими ни заболел сразу и навсегда: стоит показать один раз, и чел влюбляется в эту Масяню по самые помидоры... Потом покоя не дает - покажи да покажи... Представляешь, что будет, если заведешь на кампутере такие мультики? От тебя же после этого ни одна девчонка не уйдет - кто ей еще такое покажет... ;) Хотя нет, девчонки, может, и разбегутся, приревнуют к Масяне. Так что лучше наслаждайся ею исключительно в онлайне. Кстати, если ты занимаешься или собираешься заниматься Flash, то тебе будет еще и полезно поучиться на хороших примерах.

Виртуальное бракосочетание

http://www.lifestory.pips.ru/main.htm



Юным девочкам периодически свойственно хотеть замуж. Самоутверждаются они так. Почему бы тебе, сильному, умному и доброму, не сделать любимой приятное, не предложить руку и сердце? Благо это тебе ничем не грозит ;). А что, девушке приятно, а юридической ответственности никакой. Кому как не тебе, хакеру, совершать бракосочетание в Сети? Особенно, если ты познакомился со своей герлой в чате или через аську. А уж если она находится за многие и многие километры от тебя, в другом городе или даже в другой стране, то только виртуально ты с ней и сможешь сочетаться. Как все происходит? Слушай! Заходишь ты (или она) на сайт и заполняешь заявление. Через некоторое время вас пригласят, по мылу, конечно, ;) в определенное время на сайт для виртуального бракосочетания и венчания, в ходе которых вы, как обычно, должны будете ответить «да» на какой-то там вопрос типа «хотите ли вы друг друга», потом будет «горько» - все как у нормальных людей, но только в Инете. Вы можете пригласить свидетелей и гостей на это мероприятие, а также, может быть, кто-то заглянет на него и без приглашения. А после вы получите брачное свидетельство, которое можно будет распечатать на принтере и повесить на стенку. Кстати, бракосочетаться ты можешь хоть каждый день с разными девицами (да и не только с девицами ;).
Пользуясь случаем, приглашаю всех читателей X на свою свадьбу! Она состоится 25 февраля в 17:00 по московскому времени на сайте. Это не шутка - приходите!

Сонник

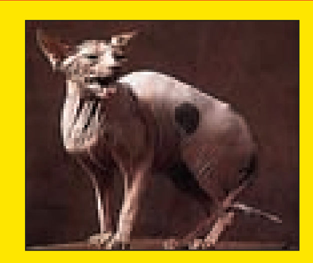
http://www.sonnik.ru/



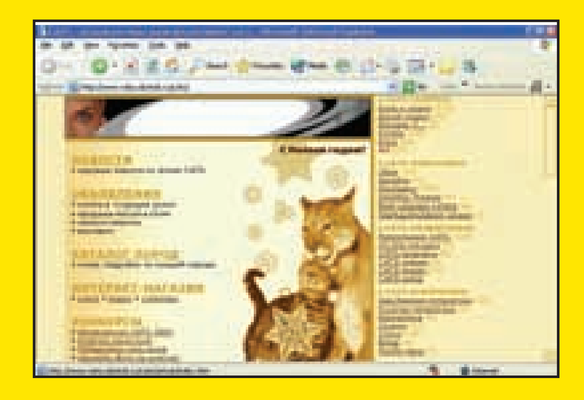
Дедушка Фрейд говорил: «Толкование сновидений - это основной путь к познанию бессознательного». Познаем и бессознательное - какие проблемы? На сайте это сделать очень просто: вводишь слово - получаешь результат.
Сны, как мы уже знаем, идут из подсознания. А ты, молодой и неорганизованный перец, спишь, конечно, редко (но метко) и неправильно, так что каждый твой сон - это не просто сообщение подсознания, а его отчаянный вопль; оно, бедное, взывает к тебе и просит одуматься и изменить образ жизни.
Расшифровать эти вопли тебе поможет предлагаемый сайт. Например, если тебе приснилось, что у тебя крутой комп, то твоему желанию не суждено будет исполниться из-за некоторых внешних обстоятельств. Если тебе снится, что ты что-нибудь кодишь в дикой запарке, то в реальной жизни тебя ждут изменения в профессиональной деятельности (уволят?), которые потребуют от тебя большей ответственности (или повысят?). Если же тебе пригрезился ночной кошмар, в котором ты не можешь даже включить компьютер, то наяву ты не сумеешь справиться с возложенными на тебя обязанностями. Во сне приложение зависло? Будешь недоволен действиями своего начальства. А если ты после отключки все еще продолжаешь гонять монстров по левелам - считай, что это предупреждение, что ты слишком увлечен собой и можешь потерять друзей. Короче, если тебе все это периодически снится, то, наверное, тебе пора показаться психиатру ;).

Котики

http://www.nata.obninsk.ru/cats/

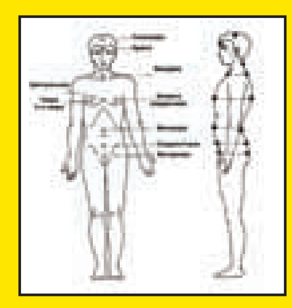


Как известно, люди делятся на две категории - кошатники и собачники, которые очень редко пересекаются, так как их представители имеют различные психотипы. И сегодня - сайт про кошек и котов (про собак, обещаю, будет в следующий раз). Сайт, однозначно, создан фанатами. Он почти ежедневно обновляется, чего там только нет! Каталог пород с подробным описанием и фотографиями, доска объявлений для тех, кто хочет отдать котят в «хорошие руки» или купить/продать их, «кошачьи» рассказы и поговорки, познавательная информация для тех, кто собирается заводить животину в доме или уже имеет ее и хочет узнать о ее содержании и ухаживании за ней, есть даже кошачьи компьютерные шрифты ;). В общем, сайт фанатов для таких же помешанных (в хорошем смысле) владельцев кошаков.



Магия и скрытые возможности человека

http://www.ad-store.com/magic/index.htm



Еще совсем недавно у меня почти не было не скрытых возможностей, и было как-то неудобно перед окружающими и особенно перед девушками. А они, если кто не знает, любят парней с возможностями ;) во всех смыслах этого слова. И надо было срочно что-нибудь раскрывать. Но, к своему ужасу, я обнаружил, что и скрытых возможностей в себе найти я не могу. Вот тут-то и подвернулся этот сайт. И как начал я с его помощью обнаруживать скрытые человеческие возможности у себя, как начал их раскрывать... Теперь я сам себе компьютер, маг и волшебник. Во-первых, на сайте учат видеть осознанные сновидения, когда ты во сне понимаешь, что ты спишь, и можешь осознанно ходить сквозь стены, летать, общаться с другими «осознанными». Во-вторых, ты сможешь, не используя, как обычно, свои компьютерные игрушки, стать воином-магом: научишься астральному фехтованию и карате (почти как в Матрице), и даже сможешь легко выходить в этот самый астрал... ну а там ты себе занятие найдешь ;). А еще ты постигнешь телепатию, ясновидение и - что особенно полезно в жизни - управление погодой.

Компьютерные смехуечки

http://www.haha.ru



Здесь любой компьютерщик почувствует себя в своей тарелке - все приколы, рассказы, картинки, анекдоты на этом сайте посвящены компам и всему, что с ними связано. Можно почитать свежие анекдоты про программеров, хакеров и ламеров, освежить в памяти старые, до боли знакомые шутки или узнать, что Билл Гейтс в 17 лет не играл в трясучку и не пил вермут, и посмотреть, как выглядит его могила (да-да, могила уже давно готова, дело лишь за Биллом). Для любителей поиздеваться есть шуточные проги типа утилиты для форматирования диска, которую можно переслать другу со словами: «Посмотри, клевые тетки что вытворяют». Обязательно зацени картинку «хакерского пива» (это если последние деньги потратил на свежий номер X и денег на настоящее пиво уже нет).

Программисты (он и она) лежат в постели и отдыхают после занятий любовью.
Она: - Не хочешь повторить процедуру?
Он: - Функция еще не вернула значения.





FAQ

Stepan Ilyin aka Step (faq@real.xakep.ru)

Задавая вопрос, подумай! Не стоит мне посылать вопросы, так или иначе связанные с хаком/кряком/фриком - для этого есть hack-faq (hackfaq@real.xakep.ru), не стоит также задавать откровенно ламерские вопросы, ответ на которые ты при определенном желании можешь найти и сам. Я не телепат, поэтому конкретизируй вопрос, присылай как можно больше информации.



При игре в полноэкранном режиме частота монитора падает до 60 герц. Возможно ли это исправить, и если да - то как? Просто неохота зрение портить...

Вижу, ты заботишься о своем здоровье... поощряю. Могу дать тебе один совет: не хочешь портить здоровье - забудь про компьютер! =) Шучу-шучу. Ты забыл упомянуть, что играешь под Win2k или XP, ну ничего - я догадался. Проблема скрывается в работе NT со своей графической системой, подробностями я тебя грузить не буду, а расскажу, как этот неприятный баг исправить. Если у тебя стоят драйвера от NVidia (Detonator), то смело беги на http://www.planetquake.com/ztn/nvreffix/. Этот линк - не что иное, как домашняя страница программы NVidia Refresh Rate Fix, скачав и запустив которую, ты просто укажешь нужный refresh rate для каждого разрешения. Программа фриварная, однако, если у тебя есть лишних 5$, то можешь перевести их на счет разработчика - Стена Уусвали, наверное, самого известного игрового map-maker'а в мире (ты можешь прочитать интервью с ним в одном из номеров X). Затребованное действие можно провести и вручную, но зачем же париться, если есть такая замечательная утилита. Если же ты "счастливый" обладатель видеокарты от ATI, Matrox или другого "вялого" производителя типа умершей Voodoo, оставшейся вовсе без поддержки, то париться ты будешь чуть больше. Тебе придется решать проблему, используя так называемые, "хакнутые" драйвера для монитора, такие, например, как те, которые ты можешь слить с http://www.3dnews.ru/documents/971/hackmon.zip. После закачки открывай файл с помощью блокнота и ищи пункт "[HackMonitor.AddReg]". Далее читай закомментированные строки, где ясно и подробно описано, как поставить фиксированную частоту. Однако будь осторожен: указав завышенный refresh rate, ты не только рискуешь увидеть на экране надпись "Вне рабочей частоты", но еще и повредить свой монитор.

Что такое peer-to-peer клиенты и какие из них самые лучшие?

Начнем с того, что такое peer-to-peer клиент. Ты наверняка пользовался Napster'ом или читал о нем... Да, да - именно о той столь нашумевшей программе, которая позволяла обмениваться mp3-файлами. Так вот, Napster, пожалуй, является ярчайшим примером p2p-клиента. То есть peer-to-peer клиенты - это не что иное, как программы, которые позволяют пользователям обмениваться своими файлами, хранящимися у них на компах, будь-то музыка в mp3 (как это было у Napster'а) или же всеми подряд. Утилит такого рода достаточно много, но я расскажу лишь о двух, которые прошли через мои руки.

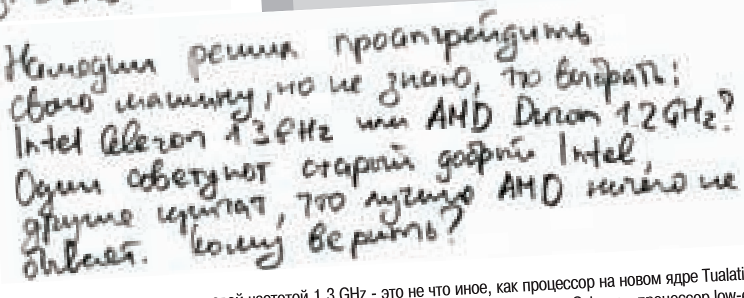
1. LimeWire (http://www.limewire.com/). Размер дистрибутива удручает: целых 5 метров, более того, в процессе установки прога просит разрешения на скачивание Java 2 Runtime Environment Standard Edition, что является полным неуважением по отношению к юзерам, сидящим на dial-up'е. После закачки дистрибутива и установки программы я думал, что увижу очередную халтуру с левым дизайном и весьма скудными возможностями. Но мои подозрения не подтвердились, интерфейс оказался на редкость красивым и продуманным, видно, что разработчики уделили много времени его разработке. После подсоединения к Gnutella Network (сервис, через который программа работает) я был приятно удивлен полным отсутствием баннеров, да и вообще какой-либо рекламы. Возможности поиска тоже не подкачали. На мой запрос "Offspring" мне выдали огромный список музыки в mp3 и роликов в DivX'/Mpeg'е. Результаты поиска можно отфильтровать и отсортировать, более того, напротив каждого файла показывается качество соединения. В целом, отличная программа, но за размер дистрибутива получает только четверку с плюсом.

2. iMesh. (http://www.imesh.com/). Эта программа обладает куда более дружественным дистрибутивом, чем LimeWire, и уж, естественно, не просит докачать недостающие библиотеки. Интерфейс программы также на высоте: все продумано, ничего лишнего, очень к месту пришлись встроенные интернет-пейджер и плеер. Казалось бы: все идеально, ан нет... iMesh нашел куда меньше композиций, чем LimeWire, а я качество поиска в программах такого рода ставлю на первое место, поэтому и оценку она получила соответствующую - четыре с минусом.



Я тут недавно прочитал, что появился вирус, распространяющийся через flash-файлы... Это возможно?

Нет ничего невозможного. Не так давно известная антивирусная компания Sophos (http://www.sophos.com/) сообщила о появлении первого в своем роде (по их сведениям) вируса, заражающего файлы Macromedia Flash. Сотрудники Sophos получили e-mail от анонима с приаттаченным вирусом, который автор письма назвал SWF/LFM-926. После запуска ролика появляется прелоадер с надписью "Loading.Flash.Movie", одновременно с помощью встроенного языка скриптов Flash'а (ActionScript) создается файл v.com, который затем и запускается, заражая все Flash файлы в одной с ним директории. Вирус может активизироваться только при локальном запуске, при просмотре ролика в on-line ничего не происходит. Но, несмотря на то, что SWF/LFM-926 не причиняет какого-либо вреда, думаю, что его исходники могут породить новое поколение вирусов, и в скором будущем, возможно, flash-файлы будут так же подозрительны, как и документы word'а с макросами...



Начну с Intel. Celeron с тактовой частотой 1.3 GHz - это не что иное, как процессор на новом ядре Tualatin с объемом L2 кэша - 256 Кб. Казалось бы, полноценный PIII, но не тут-то было... Celeron - процессор low-end класса, поэтому частоту шины ограничили до 100 MHz. Если соберешься покупать Tualatin, то и материнку тебе придется выбирать соответствующую, с поддержкой FCPGA2, например, Asus Tusl2-c, которая стоит у меня на компьютере вот уже полгода, работая абсолютно бессбойно 24 часа в сутки. Теперь о Duron'е. Честно говоря, я не понимаю, зачем нужно покупать Duron, если за цену вышеупомянутого Celeron'а можно купить полноценный AthlonXP. Тем не менее о новом Duron'е на ядре Morgan стоит упомянуть: L2 кэш - всего 64 кб, FSB - 200 MHz. В остальном low-end процессор похож на своего старшего собрата AthlonXP, даже коэффициент умножения можно разблокировать по уже известному способу. Что же лучше, Celeron Tualatin или AMD Morgan? К моему великому сожалению, в большинстве случаев процессор от AMD уверенно обгоняет своего давнего конкурента, к тому же DDR-платформа, несомненно, придает покупке продукта от AMD еще большую актуальность. Однако стоит отметить, что в некоторых, уже достаточно старых приложениях, Intel со своим Socket370 выигрывает, но только потому, что разработчики ПО долгое время писали приложения именно под эту платформу.





У меня Celeron 1000/128 ram/16 video. Можно ли как-нибудь ускорить интерфейс XP, а то уж очень тормозит сильно

На самом деле, если у тебя RAM'ы меньше, чем 128, то лучше про XP забыть, однако, если ты все-таки решил ее поставить (что похвально), то придется тебе немного попариться. Заходи в Панель управления > Система (System Properties) > закладка "Дополнительно" (Advanced) > Параметры быстродействия (Performance Setting) и смело нажимай на пимпу "Обеспечить наилучшее быстродействие" (Adjust for best Performance). Тем самым ты отключишь кучу ненужных эффектов, типа вездесущих теней и сверхплавного скроллинга. Однако визуально все менюшки будут появляться с задержкой - это новомодная фишка от разработчиков Microsoft, которую придется фиксить вручную в реестре. В ключе HKEY_CURRENT_USER > ControlPanel > Desktop поправь параметр MenuShowDelay (задержка перед появлением меню). Ставь по вкусу, но я тебе не советую ставить его равным нулю, потому что менюшки будут появляться моментально, что иногда неприятно, особенно когда ты что-нибудь ищешь. Можешь также подправить ключ MinAnimate, находящийся в подразделе WindowMetrics. По умолчанию он равен нулю, поставь равным единице. Еще можешь отключить ненужные сервисы, но будь осторожен: последствия могут быть плачевными. Это далеко не все, что можно сделать для оптимизации работы в XP, тем не менее результат даже этих изменений будет колоссальным. Кстати, существует масса твикеров, которые не только помогут тебе отключить ненужные эффекты и сервисы, но еще и оптимизируют работу с памятью, винтом и кэшем. Отличными примерами могут послужить CustomizeXP (http://www.tweaknow.com/)и TweakXP (http://www.tweakxp.com/), о которых ты прочитаешь подробнее в ближайшем номере Х.

Каким образом можно включить поддержку работы MySQL с русскими базами данных?

Просто в конец конфигурационного файла MySQL (my.ini) добавь строчку "default-character-set=cp1251" (без кавычек). Если появятся проблемы, например, на первой вкладке WinMySqlAdmin будут отсутствовать параметры подключения к серверу, то внимательно изучи my.ini. Возможно, после его изменения появился второй раздел "[mysqld]", в который и внеслась вышеупомянутая строка. В таком случае просто перенеси строку в конец первого раздела. В остальном проблем возникнуть не должно. Кстати, не забывай скачивать последнюю версию MySQL: разработчики постоянно правят и дорабатывают свой уже ставший бессмертным продукт.

Самые дурацкие письма в FAQ:

Q: У меня 2 мыла - на mail.ru и на land.ru. Почему с land.ru я могу отправлять письма только на ***@land.ru , а с mail.ru куда угодно? **(f_tank@mail.ru)**

Ну все, ты попал! Значит, дяди из уже несуществующего отдела Эр тебя просекли и заблокировали твое мыло на land.ru, так что пользуйся ящиком на mail.ru, пока и его не прикрыли. И вообще, ты нам больше не пиши - еще и у нас все ящики заблокируют!

Q: Почему я с вашего сайта не могу скачать ни одну прогу? Объясните, как мне можно скачать? Прошу вас! **(ogdog7@lovers.ru)**

А!!! Там нужно ввести 24-х значный пароль и фамилию в монитор сказать.

Q: Как снести эту чертову XP??? **(rus@nordnet.ru)**

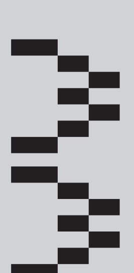
Советуем обратиться с этим вопросом в службу поддержки Micro$oft =)





X-BOOKS

Витольд Барский (http://x-books.ft.inc.ru/)
Асена (asya@ft.inc.ru)



Олифер В. Г., Олифер Н. А.

«Компьютерные сети. Принципы, технологии, протоколы»

СПб.: «Питер», 2001



Это, дружище, бестселлер прошедшего года. Во всех интернет-магазинах эта книга занимала верхние позиции в рейтингах продаж среди компьютерных книг и имела несколько переизданий в течение года. И это не случайно, потому как книга действительно уникальна. Книг по сетям и так мало (а уж хороших еще меньше), а эта объединила в себе и энциклопедическую полноту, и четкую и удобную структуризацию, и ясность изложения... Здесь все разложено по полочкам: читать ее, используя как учебник или как справочник, одно удовольствие. Для кого эта книга? Для всех! Для всех, кто сталкивается в своей работе или учебе с компьютерными сетями. На любом уровне. Будь то школьник, решивший-ся сконнектить два домашних компьютера, или супер-пупер профессионалы отделов автоматизации крупных фирм, в которых строятся сложные глобально-локальные сетки предприятий. Здесь ты найдешь все, что хотел знать о сетях: принципы их построения, технологии локальных или глобальных сетей, средства анализа и управления сетями. Короче, эту книгу должен поиметь каждый. :)

В. С. Барсуков

«Безопасность: технологии, средства, услуги»

М.: "КУДИЦ-ОБРАЗ", 2001

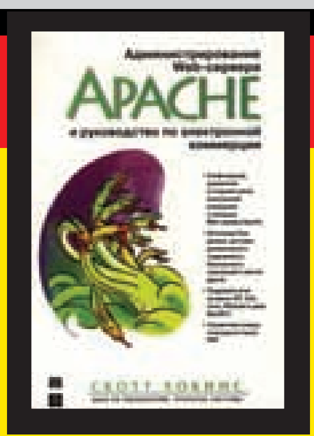


По исследованиям фирмы International Computer Security Association, 70% интернет-серверов имеют изъяны безопасности! Круто, да? То есть ты можешь выбрать любой сервак в Инете для своих хакерских «исследований», и с большой долей вероятности твои исследования дадут положительные результаты. Но ты, конечно, должен постараться - ведь на сайтах пока нет специальной страницы для хакеров с кнопкой «взломать сервак», так что если уж тебе приспичило что-то ломать, тебе придется изучить систему безопасности этого сервера, да и вообще теорию безопасности. А чтобы ее изучить, неплохо бы прочитать предлагаемую книгу. Тем более, что она оставляет приятное впечатление, поскольку в ней рассматриваются не только вопросы информационной безопасности, но и личной безопасности и безопасности объектов - в общем, если выражаться менее загрузочно, все это нужно для того, чтобы ты всегда чувствовал себя, как в танке. Из направлений информационной безопасности представлены стеганография, защиты в компьютерной телефонии, безопасность хранения и обработки информации, сетевые экраны, биометрическая защита (это когда при защите используются голос, подпись, ДНК, форма лица, отпечатки пальцев, рисунок сетчатки глаза и т.п. - ты наверняка видел все это во множестве фильмов про крутых парней :)). Книга довольно серьезная, так что я могу ее порекомендовать людям, изучающим вопросы обеспечения безопасности, а также сотрудникам различных фирм, специализирующихся на этих вопросах.

Скотт Хокинс

«Администрирование Web-сервера Apache и руководство по электронной коммерции»

М.: Издательский дом «Вильямс», 2001

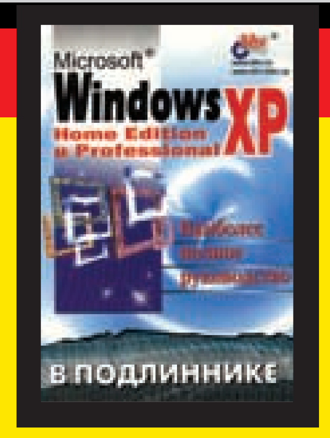


Скажу сразу, что про электронную коммерцию там почти ничего нет, так что не пугайся (или не надейся - для кого как ;)). И еще сразу скажу, что те, кто работает с Apache, эту книжку должны иметь обязательно. Книга предназначена для осуществления тонкой настройки сервака Apache, его стопроцентного конфигурирования. После изучении всей этой жутко полезной инфы у тебя не останется никаких вопросов по Apache (кроме вопроса «кто тут самый клевый админ, а?»). Но самое главное - ты научишься поддерживать безопасность сервера, что поможет тебе сохранить инфу, лежащую у тебя на серваке, а если ты работаешь в конторе, которую достают ненасытные хакеры или неутомимые ламеры, то стать для шефа самым незаменимым сотрудником. В книге ты найдешь тонны инфы по темам: инсталляция сервера (на разных платформах: *никсы, винды, маки), конфигурирование его (рассмотрена буквально каждая строка конфиг-файла), администрирование (рассмотрены вопросы хостинга нескольких узлов, прокси-серверы и кэширование, регистрация и мониторинг, безопасность, динамические страницы), взаимодействие с базами данных, perl и php. Для более легкой и приятной навигации в книге предусмотрен полный предметный указатель и справочные приложения.

Андреев А. Г. и др.

«Microsoft Windows XP: Home Edition и Professional»

СПб.: «БХВ-Петербург», 2002



Ну вот, наконец-то появилась первая приличная книга по XP, в которой есть еще кое-что, кроме восторгов по поводу нового внешнего вида или возможности записи сидюков (как написано в книжке, «легким движением руки», что, кстати, действительно приятно). Судя по всему, эта версия виндов наилучшая (глючит меньше). Цифры в названии версии пропали, видимо, после разошедшейся популярной шутки, что число в версии виндов (95, 98...) означает количество ошибок в системе. В процентах ;).

Теперь - о книге. Про установку виндов можно пропустить - ничего здесь интересного. Далее рассказано про поддержку оборудования (кстати, у меня XP не захотели работать с моей левой сетевухой, из-за чего так и жил без локалки, пока не сменил карточку на более знакомую виндам), про возможности новой файловой системы NTFS 5.0 (расширенные атрибуты для файлов и папок - как в юниксах, квотирование диска для разных юзеров), про шифрующую систему EFS.

Особый интерес представляет описание нетривиальных возможностей системы, ее администрирование: управление юзверями и их профилями, включая сервер сценариев, управление безопасностью компа, мониторинг системы. Использование сетевых возможностей - отдельная песня, им уделено особое внимание: описание сетевых протоколов, работа в Инете, использование интернет-сервера IIS (получи на своем компе веб-сервер без всяких дополнительных заморочек). В книге есть еще много чего, так что если ты выбираешь XP и хочешь из нее выжать максимум, то эта книга тебе точно пригодится.



Пауэлл Т. А.

«Полное руководство по HTML»

Мн.: ООО «Попурри», 2001

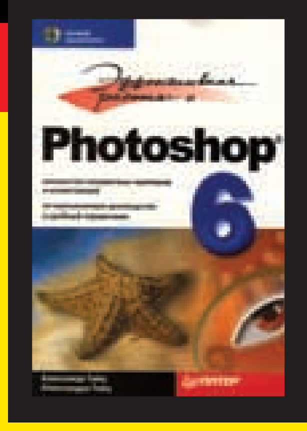


Эту книгу я с уверенностью могу порекомендовать всем - всем, кто делает сайты (а кто их сейчас не делает?). Полное и подробное описание HTML, DHTML, XML, CSS, введение в веб-программирование (CGI, JavaScript, VBScript), создание веб-узла (обзор веб-серваков и т.п.). Где еще ты найдешь все это в одном флаконе, в смысле - в одной книге? Книга имеет все плюсы настольного справочника, где вся необходимая информация, например, по какому-то тэгу собрана в одном месте, которое к тому же легко найти. Этих мест, кстати, по каждому вопросу сразу два ;). Одно находится внутри книги, как обычно, а другое в конце - в приложении в виде справочника. Выбирай любое: первое, если хочешь ВСЕ узнать об использовании того или иного элемента, его плюсы и минусы, примеры использования, или второе, если нужна только краткая справка о нем, его синтаксис или совместимость с браузерами. К тому же в приложениях есть и другие полезные мелочи: таблица спецсимволов, имена и коды цветов.

Тайц А., Тайц А.

«Эффективная работа с Photoshop 6»

СПб.: «Питер», 2001



Мало уметь работать с текстом. Мало уметь взламывать серваки. Мало уметь готовить плов. Мало уметь жить в мире с женщинами. Чувак, возможно, всю жизнь ты учился не тому. Ничто не ценно без умения работать с изображениями. Ты не сможешь ни веб-дизайнерить, ни над фотками друзей издеваться - ну кому ты такой нужен!? Но еще не поздно исправляться. Благо и книжка соответствующая есть. Построена она как учебник, то есть по принципу постепенного усложнения: вначале тебе, как ламеру последнему, объяснят, как мышкой кликать ;), а потом будут учить тоновой и цветокоррекции, треппингу и вообще всему на свете, что с изображением связано. Впрочем, толково построенные содержание и предметный указатель позволят сразу использовать книгу и как справочное пособие.

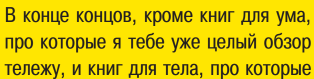
Информации много; здесь и все про растровые изображения, и про маски, и про слои, и про работу с текстом, и про улучшение качества изображений, и про веб-дизайн, и про печать... Ну прямо все есть. ;) А поскольку с изображениями работать уметь действительно полезно, то я тебе очень советую такую книжку дома завести - когда-нибудь обязательно пригодится.

Дж. К. Ролинг

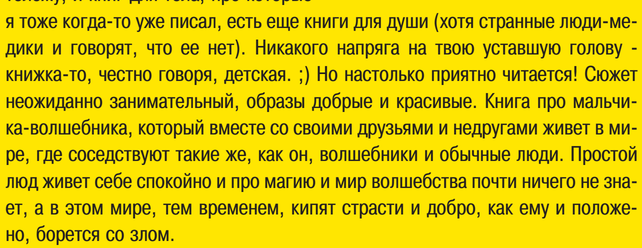
«Гарри Поттер и философский камень»

М.: «Росмэн», 2001

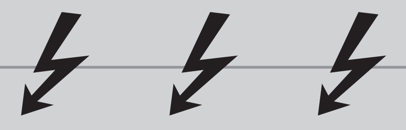
Если ты прочитаешь все предложенные сегодня книги, то сразу станешь дико умным; голова твоя распухнет от знаний и примет форму звездочного додекаэдра. Это хорошо. Но неправильно. Хотя, может быть, и красиво, и гармонирует с другими твоими частями тела. Я намекаю тебе, что можно и отдохнуть от умных дел.



В конце концов, кроме книг для ума, про которые я тебе уже целый обзор тележу, и книг для тела, про которые я тоже когда-то уже писал, есть еще книги для души (хотя странные люди-медики и говорят, что ее нет). Никакого напряга на твою уставшую голову - книжка-то, честно говоря, детская. ;) Но настолько приятно читается! Сюжет неожиданно занимательный, образы добрые и красивые. Книга про мальчика-волшебника, который вместе со своими друзьями и недругами живет в мире, где соседствуют такие же, как он, волшебники и обычные люди. Простой люд живет себе спокойно и про магию и мир волшебства почти ничего не знает, а в этом мире, тем временем, кипят страсти и добро, как ему и положено, борется со злом.



Книжка идеальна для ситуаций, когда надо занять время: например, когда инсталлишь ось или ждешь запаздывающую герлицу. Никакие задержки не будут тебе в напряг, поскольку затягивает, как ни странно, неожиданно сильно. Ну а когда ты дойдешь до последней страницы (а это произойдет быстрее, чем кажется), то тебя уже будут поджидать две новые книги с продолжением приключений Гарри Поттера, и говорят, что еще штук 5 выйдут в скором времени (пишутся пока), так что скучать тебе в ближайшее время не придется. Если я тебя не убедил, оглянись вокруг: весь мир сходит с ума по Гарри Поттеру, который из книг проник и в фильмы, и в компьютерные игры, и во все, во что только можно. Писательница, которая его придумала, некогда бедная литераторша - теперь одна из самых богатых женщин мира. Может быть, и тебе стоит узнать, с чего бы это все?



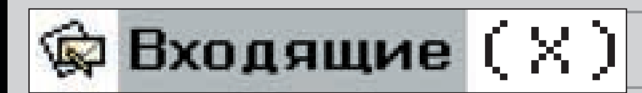


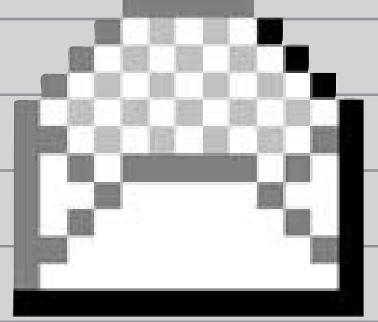
Книги для обзора предоставлены магазином издательства “BHV-Санкт-Петербург”, www.bhv.ru



ё-MAIL

Наше е-мыло: magazine@xakep.ru





На письма отвечал CENTNER



Привет, многоуважаемый! На этот раз ставший уже привычным обзор писем наших любимых читателей мы доверим торжественно открыть студенту-политологу с гордым ником Jah!Legio <riva25@pisem.net> из Екатеринбурга. Товарищ студент конструктивно критикует, замечательно хвалит и вообще - проявляет искреннюю заинтересованность в жизни и в развитии X.

Ну да ладно - слово автору: "Здравствуйте, Великий и Ужасный !!! Пишет Вам студент-политолог из Екатеринбурга. Сперва о журнале: у нас в городе он пользуется довольно большой популярностью (ну дык, возмож. - прим. ред.)); купить его можно, в основном, в ОДНОМ ТОЛЬКО! месте (до розничных киосков он иногда не доходит). Но место это - киоск рядом с нашим Универом (чувство гордости)), так что юзают эту печатную инфу в основном студенты. Конечно, встречаются иногда тинагеры лет по 12-14, которые в автобусах читают Хакер на двоих и при этом делятся своими впечатлениями на весь автобус: "Этот даунито Билли опять дыр повыставлял, слыш, баклан!!! Я свою тукею ваще за нефиг-на фиг ставлю в позишн намба 2!!!". Все, разумеется, правильно, но что думают люди преклонного возраста?)) Хотя поколение на смену растет реально кульное... Я лично читаю Хакер полтора года (начал, когда затарил тачку)). По-моему очень даже, вернее, даже очень =). И пусть не ругают новый дизигн - сразу видно, что юзаешь стильный компутерный журнал, а не брошюрку Юный Ботаник. Необычно сперва, но ведь надо развиваться, надо идти вперед, мутить за драйв. Контент разный... Иногда бывает лучше, иногда хуже, но заметно, что авторы выкладываются практически полностью. Единственная значимая трабла с тем, что железяки, про которые так любит писать Порох, у нас в городе фига с два отыщешь. А до Москоу далече будет... Ну да это ничего, всегда столица впереди Россеи всей)). На винте у меня почти 90% софта - софт, описанный так или иначе в Ксакепе, шаровары там разные и все такое. Гамесы покупаю по обзорам Ядовитого. Задумываюсь о жизни нашей тяжкой, прочитав очередное Интро... Это о журнале. Теперь о влиянии журнала на меня лично. Сперва, когда я начал читать ваш журнал, я просто дико подсел на компьютерную тематику. Друганы и подруги слышали от меня лишь наборы бессмысленных для них фраз - софтина заинсталена успешно, хочу проксю необычайную, замутимка скриптик небольшой и т.д. Но потом я понял, что, кроме компутерофф, есть еще и бьютифул лайф араунд ас)). И помог опять же Ксакеп со статьями о X-стиле жизни. И стал я по-другому смотреть на вещи. Уже не захотелось спамить по мылу и форматить невинные винты друзьям, перестал я хакать асю своей герлы. Более реальные вещи стали меня волновать... Теперь вот набираюсь сил моральных и физических, чтобы встать на линуху. Непросто будет отказаться от всеми-юзаемой-и-всеми-обсираемой винды. Но надо же и эволюционировать... Вот, собственно, и все, что я хотел сказать. Большое СПАСИБО за то дело, которое вы делаете. Это нужно, реально нужно многим!!! О многом я не написал, но основные мысли были изложены. SHOW MUST GO ON!!!!!!!!!!!!!!!"

Вот и **Константин <kozz_pol@au.ru>** из Нижнего Тагила, можно сказать, туда же. Пишет, так сказать, что улучшить и как исправить, даже составляет план письма. Смотри сам: "Добровэньки булы 'X', а точней - его редакция! Письмецо, собственно, из двух частей: 1.Типа наезд. 2.Типа наезд №2. 3.Предложение.

1. Че же вы такие нехорошие! Почему вы так не уважаете и ненавидите маленьких, пока еще ламеров? Ведь хакерами не рождаются, хакерами становятся. Вы тоже все когда-то были ламерами. Не исключено, что и те ламеры станут хакерами. Следствие в Части №3.
2. Наезд №2. Почему ваш журнал такой дорогой?!!!!!! Аж 85 руб! Извиняюсь, но та же "Подводная лодка" размером в 3 раза больше и с диском стоит 95-100 руб. Неужели цена - плата за интересность? Была бы цена пониже, тогда бы у нас в глубинке было бы больше читателей этого хакерского пособия.
3. Следствие из первой части: Ламеров (будущих хакеров, а не пожизненных ламеров) надо перевоспитывать в юзеров продвинутых, хакеров и т.д. Поэтому есть предложение. Почему бы не сделать новую рубрику, типа "Просвещение ламеров" (например, как в журнале "Радио" - "Радио для начинающих"). Для начала хотя бы "Словарик хак-терминов". В результате повысится хакерность население, а потом рост популярности вашего журнала. Да нет, нет, нет! Это я не для себя, а для всяких своих френд-ламеров, которых мучает своя ламерованность. С пока дружеским приветом, Константин из г. Нижнего Тагила. P.S. Очень интересно - ломали ли ваш сайт?"

Попробую ответить на все заданные вопросы в сжатой форме: ламеров мы действительно не уважаем, но делаем это любя, потому что сами в душе ламеры :)). Журнал у нас дорогой вследствие невероятной по силе воздействия на человеческие умы жажды наживы многоуважаемых распространителей. Капитализм-с... А за "Лодку" не извиняйся - чего уж там. Хоть и с диском, и толстая, а купить-то хочется X. Ну а если гнаться за толщиной - очень рекомендую "Капитал" Маркса. Дешево, толсто, и диск можешь на сэкономленные суммы приложить самостоятельно. Ну да ладно, не все же об одном и том же. Вот, например, наш читатель **revolted_slave@mail.ru** гордо и в то же самое время просто и доступно рапортует о собственных успехах: "Привет журналу "Хакер", большое вам спасибо за вашу работу, может, я и последний ламер, но уровень моего ламерства благодаря вашему журналу уменьшился вдвое." Приятно видеть каждую такую победу на личных, так сказать, фронтах. Не стоит упускать возможность как следует отпраздновать такое событие!

Одна интересная переписка

From: Поль Махерес (macheres@rambler.ru)
To: Pokrovsky Sergey

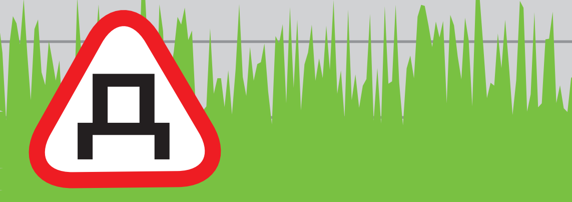
Сергей!

После прочтения вашей колонки главного редактора в журнале "Хакер" #01'2002 я с грустью осознал, что я перестал быть читателем вашего журнала. Вы с таким упоением пишете о свободе, правах и прочих понятиях, и при этом совершенно не уважая права и свободы своих читателей. Ведь оскорбляя Церковь, вы наносите тем оскорбление и всем людям, для которых Церковь является частью жизни...

...не вдаваясь в историю и не касаясь религиозной точки зрения, должен сказать, что никто не имеет права высказывать публично свою точку зрения, если она оскорбительна для окружающих. Это элементарное правило поведения в обществе. Тем более это непозволительно для главного редактора, который должен быть максимально объективен в своих суждениях...

...И еще одна мысль. В последнее время стало очень "модным" выступать с различными нападками на Православную Церковь. И Вы, к сожалению, в этом вопросе не исключение. Если бы вы, к примеру, взяли на себя смелость злословить еврейскую религиозную общину с их синагогами и раввинами, то Вас бы затаскали по су-





Самое письмо номера.

ДУРАЦКОЕ

Начнем как в заправском спортивном репортаже: и вот перед тобой окончательно определившаяся тройка лидеров. Первым представляем тебе знаменитого интернет-серфера Дмитрия Борисова dima@tmn.ru.

1 **"Привет! Переставил винду и теперь, когда захожу на www.xakep.ru (Flash), ни музыки, ни звуков никаких почему-то нет. :(Что делать? Помогите. Спасибо."**

Спектр возможных полезных советов огромен - от банального "вытащи бананы из ушей" до новомодного "купи и подключи колонки".

Вторым к финишу подобрался Илюха <zzzfff2000@xakep.ru>.

2 **"Привет, кренделя!! 1)С прошедшим Новым Годом!!! 2)Я спалил процессор AMD Athlon 1,2mhz, как отмазаться на фирме, где я ее брал!!"**

Кого это ее? Ты еще и материнскую плату спалил? Тогда единственный способ - вали все на свою бабушку, она старенькая, над ней сжалятся. Если не поверят - принеси им этот журнал. Але, пацаны на фирме! Пацан не врет, это правда бабушка, меняйте все быстро!

И третий победитель имеет довольно сложнопроизносимое имя Федератовна Игнатова agreeculture@mail.ru.

3 **"Здравствуй, дорогая редакция! Мне уже есть что брить, поэтому скажите, чем отличаются сервер и веб-страница."**

Рискну предположить, что "Федератовна" - это отчество. Ну что ж, Федератовна, рад, что у тебя найдется что побрить, это главное. А на всякие частности типа сервера и веб-страницы внимания не обращай - фигня это все, а в планетарном масштабе и вовсе одно и то же.
Брейся дочиста и будь здорова!





дам. Потому что евреи бы подобного не допустили. А Православная Церковь в силу того, что она в миролюбива и, к тому же, все еще больна после семидесятилетнего заточения, является для таких, как Вы, наиболее легкой мишенью. Что еще более не делает Вам чести.

From: Pokrovsky Sergey
To: Поль Махерес

Здравствуйте!

Читайте внимательнее интро. Там все. Если для Вас церковь - это часть жизни, мне искренне жаль Вас, т.к. у верующих людей Бог должен быть частью жизни. Читайте вдумчиво...
...Интро в Хакере - это субъективное мнение того, кто это интро написал. Так всегда было и всегда будет. Если Вы заметили, то почти всегда Интро никак не привязано к теме журнала. Это мысли, записанные на бумагу. И Вы можете согласиться со мной, а можете отвергнуть. Вы имеете полное на это право. Делать "вступительную статью редактора" как в других журналах я не хотел и не хочу принципиально. Я вообще, если Вы заметили, скептически отношусь к каким-либо штампам и условностям. Вы же хотите, чтобы все было по правилам. "Никто не имеет права высказывать публично свою точку зрения, если она оскорбительна для окружающих". Почему? Потому что она оскорбительна для Вас? А кто-то другой ничего оскорбительного в этом не видит. И еще, я никому не навязываю свою точку зрения, а говорю то, каким образом я думаю. Я лично, субъективно считаю, что какие-то вещи выглядят таким-то образом. Вот и все. И еще раз прочитайте мое Интро. Прочитайте концовку. "Старайся не попадать ни под чье влияние, а советоваться с собой, делать так, как ТЫ считаешь правильным. Это твоя жизнь, и ты ее хозяин".
И по поводу церкви: я не знаю где это считается модным выступать с нападками на церковь. По моим наблюдениям сейчас модно верить в Бога. И именно об этом я и писал. О том, что из веры сделали моду, религия превращается в продукт со своей рекламой, PR-ом и прочими атрибутами. Что люди верят не в Бога, а в церковь, носят не веру в душе, а крест на шее. И писал я не о православной церкви, а о церкви вообще. Если бы я жил в Израиле, то писал бы то же самое о синагогах и раввинах. Но я родился, живу и умру в России.

Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)

К обеду новобранцу объяснили, что он находится "за стеклом". Даня поспешно принялся стягивать с себя штаны.

Даниил Шаповалов

Осталась одна Таня

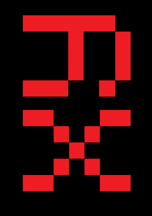
Приключения Данечки Шеповалова "за стеклом"

Warning: Все имена, события, вещества, глюки и торговые марки, использованные в повествовании, - вымышленные. Любые совпадения случайны. Е равно эм цэ квадрат.

Соленый огурчик

- Ну а ты бы что делал, если бы "за стекло" попал? - спросил Синтез.
- Онанировал бы перед каждой камерой! Сто пудов. И не остановился бы, пока во все объективы не кончил! - ответил Даня, жуя соленый огурчик.

Контракт



Синтез несся по ночному хайвею на красном рэйв-мобиле, пугая запоздалых пешеходов сумасшедшими воплями. "Интересно, а почем нынче танки?", - пронеслась в голове молодого человека шальная мысль после того как он сделал большой глоток из бутылки вискаря. На соседнем сидении лежал кейс с сотней килобаксов, которые Синтезу выдали сразу же, как только нажратый в сисю Даня подписал контракт с шоу "За стеклом"...

Коврик

На самом деле Даня даже и не догадывался, что подписал такую интересную бумагу. Он лежал на коврике в прихожей знаменитой на всю страну прозрачной студии и смотрел сон про роботов, которые пожирали младенцев. Судя по всему, Дане было не привыкать к подобным кошмарам - на его лице застыла улыбка умиления. Сначала Даню положили на одной кровати с Марго - это была хитроумная задумка режиссера, чтобы уже на утро разразился живописный скандал. Однако посреди ночи новичок проснулся, посмотрел на свою соседку и с криком "Как я мог так опуститься?!" побежал в ванную блевать... но не добежал и нашел покой в объятиях коврика у входной двери.

NEXT

Хумор

Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)

Внедрение

Утром Даня долго не мог понять, где он находится. Он бесцельно бродил по комнатам, тоскливо косился на занимающихся своими делами жителей застеколья и все время цитировал старшего брата Данилы Багрова. Дословно цитата звучала как "Вот уроды!". Неожиданно встретив в душе обнаженную Марго, Даня упал на колени и поклялся Всемогущему, что обязательно бросит пить, только пусть этот кошмар прекратится. К обеду новобранцу объяснили, что он находится "за стеклом". Даня поспешно принялся стягивать с себя штаны.

История любви

Даня сидел на полу в углу комнаты и задумчиво натачивал кухонный нож. Иногда он отрывался от своего занятия и мрачно поглядывал то на Жанну, то на Марго. Ден в это время делал признание Оле, глядя в потолок:

- Оля... э-э-э... понимаешь, когда я... э-э-э... тебя увидел. Тебя... э-э-э... И меня сразу что-то... э-э-э... бдыщь, так и бдыщь в самое... э-э-э!.. Я впервые почувствовал чувство. Э-э-э... понимаешь меня?
- Ой, ну не знаю. Ну мне приятно это слышать. Хи-хи.

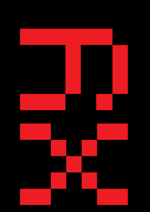
Даня брезгливо поморщился, бросил на Олю многообещающий взгляд и начал еще более ожесточенно натачивать нож.

- Оля, ты для меня э-э-э... Это все сильнее и сильнее... э-э-э... растет. Мое чувство... э-э-э... к тебе, - продолжал обрабатывать тетку Ден.
- Кстати, Оля... Тут Ден со мной вчера поспорил, что он тебя в задницу трахнет в течение недели, - не выдержал Даня. - Так прямо и сказал: "Я, - говорит, - не я буду, если эту козу со спрайтом вместо мозга не отдеру хорошенько!".

Внутренний мир

У Дани было двое волшебных друзей: черный гоблин Мырд и розовый слоник Лопа. Так как Мырд и Лопа были волшебными, видеть их и разговаривать с ними мог только Даня. Доктора называли эту необыкновенную способность шизофренией и галлюцинаторным бредом. Однажды Даня сидел в позе лотоса под душем и общался со своими невидимыми друзьями, когда к нему вдруг незаметно подкралась Марго.

Марго: Даня, слушай, один ты здесь не победишь - выиграть должна пара…
Мырд: Чува-а-ак, а давай ты ее за волосы схватишь и глаз высосешь, а потом побежишь на кухню. Там Жанна с Олей сидят, так вот у них на глазах его сожрешь и тут же наблюешь в кастрюлю с борщом, а? Прикольно же будет, чувак!
Даня (задумчиво): Ну, я не знаю, стремно как-то...
Марго: Почему? Что, считаешь меня коварной и испорченной? Пойми - это всего лишь игра. Вдвоем мы точно получим эту квартиру!
Мырд: Или не, давай ее лучше повесим здесь вверх ногами, а в... ну туда, в общем, шланг от душа воткнем. Представляешь, какой фонтан будет... Самсон отдыхает. Можно еще для красоты ее налысо побрить и свастику на черепе вытатуировать. Чувак, офигенно будет - я тебе говорю! А потом скажем, что это несчастный случай был...
Даня: Ну, я не знаю, здесь телекамеры повсюду - можем не успеть, остановят.
Марго: Да кто остановит? Это же шоу - им рейтинг важен. А мы с тобой будем в постели такое вытворять… уж я обещаю. Так будешь со мной вдвоем?
Лопа: Ой-ой-ой, обещает она, иди в зеркало на себя посмотри. Кстати, Дань, а давай ее сегодня ночью бензином обольем и подожжем?
Даня: Давай!
Марго: Ну вот и отлично!



Просьба

На третий день общения с жителями застеколья Даня заявил режиссеру, что есть он не будет, а на положенные ему деньги хочет приобрести коекакие вещи. Кое-какими вещами оказались: канистра бензина, зажигалка, два ящика гвоздей, медвежий капкан, литр соляной кислоты, приспособление для вырывания ноздрей, а также целый ряд колюще-режущих предметов. Просьба была отклонена.

Диалоги о…

- Даня, заткнись! Ты сам-то понимаешь, что говоришь? Как это - всех стариков пустить в расход? Они же столько пережили, нас и наших родителей воспитали. Да ты бы только знал, какое золото моя любимая бабушка! - бушевала Жанна.

Даня прекратил точить нож и ненадолго задумался:

- Ну ладно, бабкам мы сделаем небольшое послабление. Выкапываем две ямы, сажаем в каждую по бабке и даем им обеим по лопате. А потом заставляем каждую бабку копать, а выкопанный песок кидать в соседнюю яму.
- Ага. И тогда та бабка, которая первой закопает другую - победила, и мы ее отпускаем! Ну что же, все почестному! - оживился Макс.
- Нет, Максимка, не так. Потом все равно обеих катком закатаем. Но зато хоть какое-то разнообразие будет, да и самообслуживание как никак, - отрезал Даня.
- Тебя, урода, посадят, как только ты отсюда выйдешь! - процедила сквозь зубы Марго, брызгая холодной водой на лицо упавшей в обморок Жанны. Сегодня утром ей еле-еле удалось смыть с себя бензиновую пленку - кто-то из техников шоу подкинул Дане полную канистру... по всей видимости, рейтинг Марго падал...

Вечеринка что надо

Жанна разозлилась не на шутку:

- Ден, ты меня просто бесишь! Только

NEXT

X-Music

Музыка для хакера

Команда: не команда, а Paul Oakenfold
Пластинка: Ibiza
Релиз: Mushroom Records International, 2001
Реальный хит: почти каждый

Как только не называли человека по имени Paul Oakenfold! И тебе "отец-основатель", и "провозвестник" и, конечно же, - самый уважаемый DJ в мире шоу-бизнеса. Отличный мелодичный trance дает возможность считать, что "эта музыка будет вечной". Ты как думаешь? "Танцевальная музыка будет доминировать в мире. Это сегодняшний Rock'N'Roll. Будет вполне обыденно видеть вертушки на сцене как составную часть группы или даже замещающие ее" - вот тебе и ответ от самого известного на сегодня DJ.

Музыка для крякера

Команда: Shamansky Beat
Пластинка: Culturmultur (CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)
Релиз: LKK Reggae Studio, 2001
Реальный хит: выбирай сам...

Студия LKK продолжает радовать всяческими приятными "нежданчиками", на этот раз взяли и выпустили ЭТО! Что это такое - объяснять смысла нет, как раз тот случай, когда один раз прослушать гораздо полезнее, чем сто раз прочесть. Динамично, быстро, медленно, весело, грустно, ново. И главное - сухо. Рекомендуется к прослушиванию всем любителям reggae и хотя бы капельку сочувствующим.

Музыка для западлостроителя

Команда: Space
Пластинка: Electronic Hits (CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)
Релиз: Grand Records, 2001
Реальный хит: почти каждый

Сборник действительно легендарной электронной команды, которую даже в России называли "народными любимцами" и чей 25-летний юбилей широко праздновался в прошлом году. "Space" - проект знаменитого французского композитора Дидье Маруани, диски этой группы в свое время продавались пачками - к июню 83-го уже было продано 10 миллионов альбомов группы, причем "Space" был настолько популярен, что Госконцерт не смог отказаться от предложения устроить тур группы по СССР. Посмотри, от чего "перлись" 25 лет назад, когда, возможно, тебя еще и на свете-то не было.

Музыка для warezника

Команда: Сборник
Пластинка: Acid Jazz Classics (CD предоставлен магазином "ПУРПУРНЫЙ ЛЕГИОН" www.plegion.ru)
Релиз: IRMA Records, 2001
Реальный хит: ухх...

О происхождении термина Acid Jazz ходят легенды. Самая достоверная из них гласит, что британские диджеи Джиллс Петерсон и Крис Бэнгс с радиостанции Kiss FM случайно назвали так демо-кассету с их собственной музыкой. А вот компиляторы IRMA Records свой сборник назвали совсем неслучайно. Перед нами качественный Acid Jazz, каким он и должен быть всегда и везде. Наслаждайся!



ИЗДАТЕЛЬСТВО
За рулем
МОТО
МАРТ 2002
ТЕСТЫ:
YAMAHA XP500 TMAX
HONDA CB 1000
ARGO Response
ЗДК-200 2ШП
CAGIVA PLANET 125
В ПРОДАЖЕ
С 1 МАРТА
«PAN» ВСЕЯ
ЕВРОПЫ
ЛИМУЗИНЫ
TMAX
ДУХ НАСРЕДДИНА
ВОДИТ В КЫЗЫЛКУМЕ
ПСЫ-БАЙКЕРЫ
СКУТЕР-БУМ:
КАК ВЫБРАТЬ
СЕКОНД-ХЭНД,
ЧТОБЫ ЕЗДИТЬ
YAMAHA
TDM900

Юниты

Хумор

Даниил Шеповалов (danya@danya.ru)

мы, девушки, и пытаемся что-то сделать, выполнить задание режиссера, а вы все только и можете в приставку втыкать. Вот сегодня надо киберпанк-шоу устраивать, а вы... а этот параноик ваш новый вообще все свои съестные деньги на ящик пива потратил и заперся в туалете.

Дверь туалета шумно распахнулась и оттуда выполз Даня, толкая перед собой ящик с пустыми пивными бутылками. Он подполз к входной двери, постучал в нее и крикнул:

- Эй ты там, джедай эфира, бутылки иди сдай! Ик! И трансформера мне купи на оставшиеся деньги... Мегатрона...

Режиссер безмолвствовал.

- Даня, имей совесть! Мы сегодня вечером должны шоу устроить, может, все-таки поможешь нам? - запричитала Жанна.

- Молчи, женщина! Не пристало Вождю Солнца участвовать в суетных делах бледнолицых,- пафосно протянул Даня.

Внезапно он насторожился, уставился в угол безумным взглядом и с криком "Не-е-ет! Они меня нашли!!!" нырнул в шкаф с инструментами. Раздался грохот падающих полок и щелчок закрывающегося замка.

- По ходу Даня в сказку попал... "В гостях у белочки" называется, - язвительно прокомментировала произошедшее Марго. - А ты, Жанн, не беспокойся, у меня есть идеи насчет шоу...



from: "Nikola" (nikola_s@xakep.ru)

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

Красный смех...
Нортон идет за мной...
Радиация - это зло...

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

"Du. Du hast. Du hast mich", - громыхал музыкальный центр, в то время как Оля и Марго, одетые в какие-то странные тряпки, завершили свой танец и целовались на полу. Шоу было в самом разгаре.

Внезапно громкую музыку перекрыл шум дисковой пилы, кромсающей металл, - из разрубленного в клочья шкафа вывалился Даня с грозным инструментом в руках.

- Во славу Всемогущего Мегатрона! - крикнул он и принялся яростно пилить банки с краской и металлические коробки, выпавшие из шкафа. - Я вам, beep, покажу киберпанк!!!

Внезапно Даня заметил купленного режиссером игрушечного трансформера, которому кто-то нарочно отломал одну ногу.

- Прими эту жертву, о Всемогущий, - тихо прошептал Даня и занес дисковую пилу над поясом Жанны.

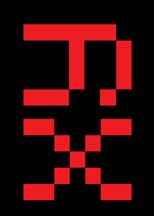
Погас свет. Трансляция шоу прекратилась.

Совесть Синтеза

"Над границей тучи ходят хмуро, край суровый тишиной объят!", - напевал Синтез, вращая рычагами управления танком. Тяжелый Т-62, разрисованный цветочками, белыми голубями, а также надписями "LOVE" и "PEACE", проламывая асфальт и круша железобетонные конструкции, въехал в прозрачную студию "За стеклом".

- Даня, прыгай! - крикнул Синтез, высунув голову в шлеме из люка. Стекла шлема тут же покрылись брызгами крови.

- Не вопрос! - Даня бросил силовой кабель, посредством которого уже несколько минут форматировал мозги Дену, и залез на танк.



Почти конец

Все застекольщики собрались в большой комнате и маялись от скуки, не зная, чем заняться: шоу временно прекратилось - шел ремонт помещения.

- А давайте Жанку изнасилуем? - предложил вдруг Макс, - она все равно сейчас под капельницей лежит и ничего не соображает!

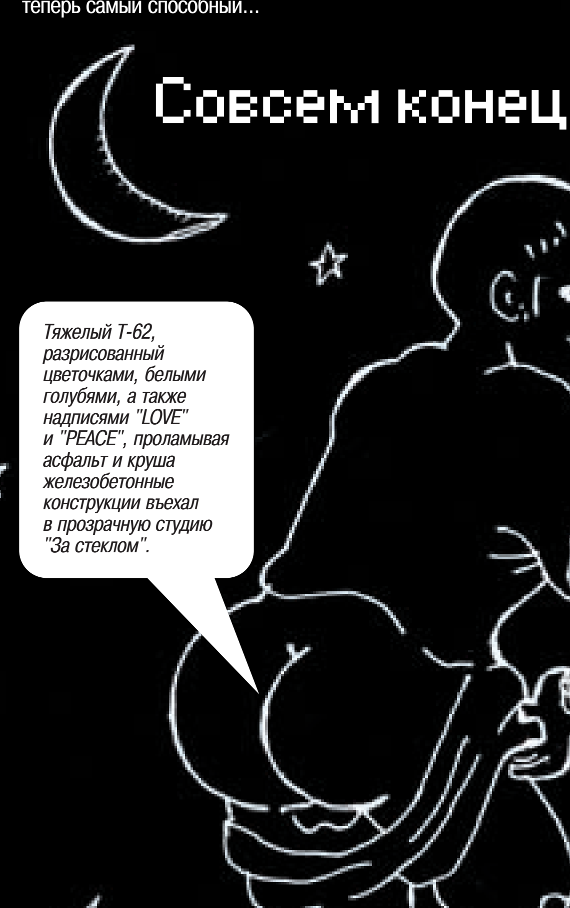
Оля поперхнулась соком:

- Да вы что, ребят, совсем с ума съехали? Вам общение с этим психом на пользу не пошло!

- Поговори мне тут, ведьма! Я же видел, что это ты Великому Мегатрону ногу отломала. Придется тебя сжечь на костре! - сказал Ден, заламывая Оле руку за спину.

- Правильно, Ден, правильно. А то ничего святого для нее нет, Великого Мегатрона ни в грош не ставит. И не забудь сделать этой еретичке татуировку со свастикой на левой ягодице... это чтобы наши там сразу разобрались, куда ее определить... - сказал розовый слоник Лопа. - Да ты, Ден, не пугайся, нас с Мырдом тебе хозяин оставил в подарок, сказал, что ты тут теперь самый способный...

Совсем конец



Наступил новый 2070-ый год. Только радиоактивный снег падал на безжизненную поверхность планеты.

Юниты

Борда

WARNING!!!



Объявления рекламного характера не публикуются!

1. мы не будем рекламировать твою страничку, сервер и прочее
2. все письма с матом и прочей шнягой удаляются сразу
3. мы постараемся размещать сообщения в ближайших номерах, но ничего не обещаем :)



Мессадж можно закинуть на **board@real.xakep.ru**

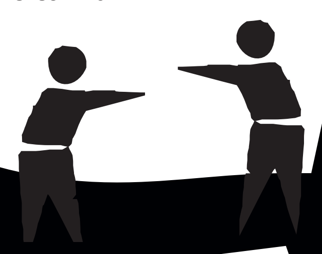
IN TRASH



Кострица Вовчик! Тебя ищет старый друган. Если читаешь эту объяву, сразу мыль мне... KillobakS **(ki11obaks@xaker.ru)**

Я хочу купить любые выпуски Хакера кроме 4.01, 10.01, 08.01, 11.01, 12.01 и спец выпуска BZLOM. Обращаться жителям Запорожья. Egor Dmitriev **(exile_2002@mail.ru)**

Сделаю программу на заказ на C++ за Dial-Up, СПАМ-лист, а также за money... **E-mail: netcoder@mail.ru ICQ: 137394710**



У кого есть материал по заработку в Инете (WebMoney, чтение почты, регистрация и т.д) и МэйлЛисты (какие есть) СРОЧНО! Кидайте мне **purityctrl@mail.ru**

Кто начинает программировать на TurboPascal'e, пишите, будем учиться вместе. Мыльте на **georg-007@yandex.ru**

Продам все номера спец выпусков журнала "Хакер". Jed1 **(kstrelnikov@mtu-net.ru)**

Юниксоиды объединяйтесь! Все кто юзает какой-нибудь из *nix'ов, а в особенности Linux давайте переписываться - будем помогать друг другу различными советами. Приветствуются все пользователи от новичка до эксперта. Заинтересованные мыльте на **iao.nix@mail.ru**

Куплю все номера "X" с 1-го по 35-й (11.2001г) - **nwh@dvdinfo.ru** или голосом 5710143 после 20.00. Игорь.

Ищу людей, знающих C++ для обмена мыслями и инфой. Писать на **qsh@mail.ru**

Просьба всех кто занимается программированием AI на Delphi мыльте мне на **hex_for_gold@mail.ru** нужна ваша помощь.

Кому нужен халявный софт без вирусов и троянов (массовая рассылка писем, генераторы листов рассылки и паролей), пишите на **freeware2002@mail.ru**

Куплю все номера Хакера за 99, 00 год + Спецы 1,2,3,6. Мыльте на **Xb_oo_t@xakep.ru** Рассмотрю все предложения

Всем кто хочет помогать чайнику кодить на C++ мейлить на **koder@yandex.ru**

Нужны синтезаторы формата VST! ПОДЕЛИТЕСЬ!!! **under_s@mail.ru**

Пиплы! Кто может помочь в создании сайта-рейтинга мыльте на **demon-soft@mail.ru**

Нужна помощь! Кто умеет играть в MtG, помогите Начать Играть. Мыльте на **zloxlus@yandex.ru.** Заранее благодарен.

Куплю старые номера X. мыльте на **bermuda@mail.ru**

Только для москвичей: Продаю ASPLinux 7.1 коробочная версия (6 дисков, инструкции, описание и т. п.) за 450 р. (в магазине он стоит 700 р.) Если интересует, мыльте на **kainpunk@inbox.ru**

Собираю всех начинающих кодеров на Delphi. Организуем клан. Все мыльте на **andrushak@mailru.com**



Куплю чара для ultima online, на серевере www.ultima.pp.ru. Минимальное кол-во ГМ'ов 23. Мылить на **kosyakZ@rambler.ru**

1)Куплю Новогодний Спец С Диском!(Москва)
2)Буду переписываться со всеми,кому не в лом!
3)Приму в дар от населения комп. Железо (опыты и исследования) (Москва) **f_tank@mail.ru**

Нужен толковый художник, для с оздания игры (жанра RPG). В письме указывать:
1) Имя
2) Где можно увидеть работы
3) Немного о себе
Большая просьба в письмах работы не присылать! **blackmail@mail.ru**





У кого есть доки по PHP ? Если хотите поделиться - пишите на **Burjuy@mail.khb.ru**

Продам игровые диски с: The Sims (House party), Fifa 2001, Half Life - Blue Shift, Resident Evil 3, Quake I, II, III (трилогия на диске) и многие другие... Пишите на **cm1@yandex.ru** насчет цены договоримся ;)

Вступлю в какую-нибудь группу HTML-дизайнером. Знаю HTML, Flash 5, PhotoShop 6, изучаю PHP. Кому я надо мыльте на **SuicideMen@UKR.NeT**

Кто хочет создать свой небольшой сервер по Counter-Strike пишите на **slashdm@nm.ru**

